

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT 11
シリーズ Vol.

ALL ABOUT

オール・アバウト・ストリートファイターZERO

STREET FIGHTER

© CAPCOM 1995

ZERO

独自の情報満載!!
史上最厚352ページ



人気コナールも健在
超情報局の連続技研究委員会／宗匠の車
オシナルストーリー／楽園集

カプコン開発スタッフ完全協力
全キャラクターパーフェクトデータ

ストIIシリーズ全国大会歴代チャンピオン集団

「ヨガストライクバックス」監修

対2P戦徹底攻略法

スタジオベントスタッフ・編

BENT
STUFF



なぜ闘うのか？ なんのために立ち上がるのか？
倒すため、守るため、奪うため、たどりつくため……。

その答えはだれも知らない。

ただ勝利と、その果てにある何かを求め、
ファイターたちは、拳に力をこめる。



A L L A B O U T

STREET FIGHTER

ZERO



CONTENTS

ALL ABOUT

ストリートファイターZERO



The HISTORY of
ストリートファイターシリーズ
.....4

ストリートファイターZERO
周辺アイテム集
.....8

illustrations
.....10

ALL ABOUTミステリアスファクト
.....12

怪現象の部屋
.....14

海外での『ストZERO』
.....14



▲ロケテスト・バージョンに入っていたエンディング。「メッセージ Library (→P.276)」では、これらのセリフも納蔵している

★ ALL CHARACTERS PERFECT DATA

.....15

本章の見かた16
リュウ18
ナッシュ34
ガイ50
ソドム66
ローズ82
ベガ98
ダン116
エンディング・ギャラリー124
知られざる当たり判定の世界128
春麗26
ケン42
バーディー58
アドン74
サガット90
ゴウキ106

★ GAME SYSTEM

.....129

基本ルール130
テストモード131
操作方法132
基本技133
特殊技133
投げ技134
必殺技136
スーパーコンボゲージ138
スーパーコンボ139
ZEROカウンター140
ダウン回避技141
挑発141
キャンセル142
ガード144
オートガード145
ヒット効果146
ダメージ147
得点148

★ VS HUMAN BATTLE.....149

ヨガ・ストライクバックーズがおくる対2P戦徹底攻略法150
リュウ154
ナッシュ166
ガイ178
ソドム190
ローズ202
ベガ214
ダン226
春麗160
ケン172
バーディー184
アドン196
サガット208
ゴウキ220
VOICE COLLECTION232

★ VS CPU BATTLE233

対CPU戦完全攻略法234
スーパーコンボのキメかた254
CPUキャラの出現順序一覧255



▼カプコン開発ビルには、
ここでしか見れない春蔵の
イラストが貼られていた!



▲今回のインタビュー(→P.258)でも、じつに濃い話をうかがうことができた。左から、船水氏、村田氏、岡田氏。「ストZERO」を開発したかたがただ

SPECIAL ROOM

開発スタッフInterview258
開発スタッフ・スラング辞典263
連続技研究委員会266
ストリートファイターZERO超情報局272
メッセージLibrary276
禁断の章286
コマンド・リスト310
楽譜集312
読者プレゼント345
ストリートファイターZERO Official Story352

.....257

STAFF

編集	スタジオオベントスタッフ (山下 章/山中直樹/大出綾太/ゆみゆき/中村京子)
制作スタッフ	小石朋仁(技表、連続技担当)、板場利光(CPU戦担当)、日向野友紀、押田隆太(CPU戦協力)、八巻将之(技表協力)、鹿島五郎、井上高志、西部雅子、Hiro、曳地哲司、小江哲朗(編集協力)
対戦攻略担当	ヨガ・ストライクバッカーズとその仲間たち 加藤・FOOすけ・義文(アーケード版ストII X 全国大会チャンピオン):ガイ担当 浜 拓也(アーケード版ストII ダッシュ全国大会準優勝者):ソドム担当 太刀川政男(アーケード版ストII ダッシュ全国大会チャンピオン):アドン担当 清藤幸治(アーケード版ストII 全国大会チャンピオン):情報協力 森 健生:サガット、ゴウキ、ダン担当/古澤むてき:春蔵、ナッシュ担当/山本和行:リュウ、ケン担当/白方 聖:ローズ、ベガ担当/永田正月:バーディー担当
デザイン	鈴木雅彦(Graph House)、御オリジナル・エージェンシー、ロゴス
写植	JC*
印刷	奥村印刷機
製本	堅吾堂
協力	㈱カプコン、㈱キョーワインターナショナル
SPECIAL THANKS	㈱カプコン「ストリートファイターZERO」開発チーム、㈱カプコン広報宣伝部第一岡
制作	マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT ストリートファイターZERO

1995年10月25日発行 定価1,480円(本体1,437円)

©1995 Printed in JAPAN

スタジオオベントスタッフ・編

発行人 平山哲雄

発行所 ㈱電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 (03)3445-6111

振替 東京5-51961

※本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替え致します。

STAFFより

●このA.A.シリーズを1冊作るには大変な労力を必要とする。たとえばメーカーからいただいたデータひとつとっても、そこにA.A.ならではの「隠し味」をいろいろとくわえるので、必然的に制作期間が長くなってしまうのだ。そうした中で毎回楽しみにしているのが、開発スタッフのかたがたに、データ制作で、大変な手間をかけてしまっているのではないかとということ。今回、インタビューのときにそれをお聞きしたところ、船水さんに「あれだけの本を作ってもらえるなら、かまいませんよ。」A.A.ヴァンパイアハンターは、スタッフの机に1人1冊ずつ置いてあります」と言っていた。よし、もっとガンバるぞ! (山下 章)

●「タンはドノヴァンの子孫」説を否定された私は、新たに「ソドムはマイホームパパ」説を提唱。が、それはセリフの「ワガヤボウ」を「ワガボウヤ」と読みまちがっただけと判明。見事玉砕。(山中直樹)

●本作は投げの性能が低すぎる。間合いがせまいうえに、苦勞して投げても受け身でムダになる。敵の足払いをスカして投げるのが春蔵の魅力だったのに……。次作では投げシステムの再調整希望。(板場利光)

●膨大なデータ量をキッチリたたきこむために、A.A.デラックスの構成をコンパクトにまとめたスタイルを導入。密度は目いっぱい。タイム・チャートはコンパクト。写真もコンパクト。泣けるぜ。(小石朋仁)

●生きて再びYSBの名前で仕事できると思わなかったの、うれしさいっぱいのFOOすけです。今回の仕事はダルシムがいなくてかなり残念だったケド、これようやく家に帰れるが……。 (FOOすけ)

●なんでゼロにはダルシムがいらないんだろう。ダルシムの伸びる手で、チェーンコンボができればおもしろかったのに。ここで一句、ダルシムがチェーンコンボできればただのアナカリス。宇余り。(浜 拓也)

●今回、自分のメインキャラであるアドンを担当しました。かなりキツイ戦いを強いられるキャラですが、やはり対戦は楽しいです。全国のアドン・ユーザー、ガンバリましょう。(太刀川政男)

●ページ数は増加したものの、史上最楽をさせてもらった。最近ネラってようなイラストも多い禁断の章。おもしろければ何でも掲載するんで、開発者のかたの積極的な参加をお待ちしています。(大出綾太)

●さわかやリュウに魅かれて(こんなのばっか)プレイするも、「ハンター」に浮気してた私の言うことを、彼は聞かない。そして、みゆきケンの「前転弱び」中K-昇龍拳に泣かされるのでした。(中村京子)

●かつて「格闘ゲーム初心者」の仲に一度でも食ったら負け! ルールで、ライター陣と「ストII」対戦を行なった。結果、私の「垂直ジャンプ弱パンチのケン」に勝てたのはただひとりであった。(ゆみゆき)

The HISTORY of ストリートファイター シリーズ

「すべてはZEROからはじまる」。これは「ストZERO」のキャッチコピーだが、対戦格闘ゲームというジャンルをかえりみた場合、「すべてはストIIからはじまった」——そう言い切ってしまうのも決して過言ではないだろう。それほどまでに、「ストII」がコンピュータ・ゲーム業界に与えた影響は大きかった。絶妙のゲーム・バランスや、すばら

しい操作性、美しいグラフィックなど、「ストII」がすぐれていた点もいくつもあるが、なによりも評価したいのは、見知らぬ者どうしがこのゲームをつづじてプレイング・コミュニケーションがとれるほど、対戦ツールとしての完成度が高かったということである。ここで今一度、「ストリートファイター」シリーズの歴史を振り返ってみる。

1987年8月 ストリートファイター



世界最強の格闘家となるため、リュウ（ケン）が世界の強豪を相手に闘う、シリーズの元祖。操作方法は8方向レバー+2ボタンで、ボタンを押す強さによって技の強弱が変化した。のちに発売されたテーブル筐体用は、操作方法が6ボタン式に変更されている。



▲必殺技の威力が大きく、波動拳や昇龍拳ができれば勝負はキマったも同然だった

1991年3月 ストリートファイターII〜THE WORLD WARRIOR



抜群の操作感覚、8人の個人的な格闘家たち、やりこむほどに深まっていく対戦のかけひきなどで一大ブームを巻き起こし、「対戦格闘」というゲーム・ジャンルを確立した記念碑的作品。のちのコンピュータ・ゲームの流れに、多大な影響を与えた。



▲キャラクターのなめらかな動き、技の豊富さに、当時誰しもが驚いた

1992年4月 ストリートファイターIIダッシュ〜CHAMPION EDITION



プレイヤーからの要望が多かった同キャラ対戦、そして前作では対CPU戦のみの登場だった四天王でのプレイが可能になった、バージョン・アップ版。ゲーム・バランスを考慮し、既存の8人のキャラクターも、技の性能などがいくつか変更されている。



▲同キャラ戦の導入で、「愛用キャラが重なったときの悲劇」がなくなった

1992年12月

ストリートファイターIIダッシュターボ

～HYPER FIGHTING



タイトルどおり、キャラクターの移動スピードやモーションなど、ゲーム全体のスピードが高速度化。また、一部のキャラクターに新必殺技が追加されたことに伴い、さらに細かい部分でのバランス調整が行なわれた。上級者のための「ストII」と言えるだろう。



▲空中竜巻旋風脚、気功拳などは、この「ターボ」から。戦略にもかなりの変化が

1993年9月

スーパーストリートファイターII～THE NEW CHALLENGERS



まったくの新キャラ4人が加わり、オープニング・デモや、VS画面のキャラクター・グラフィックも一新。システム的にも、連続技を決めると入る「コンビネーション・ボーナス（=コンボ）」や、通信台による8人トーナメント戦などが特徴だった。



▲新キャラが目立っていたが、旧キャラも技の効果やグラフィックが一部変わった

1994年3月

スーパーストリートファイターII X～GRAND MASTER CHALLENGE



「スーパーコンボゲージ」の導入で、一撃必殺の「スーパーコンボ」がくりだせるように。ゲーム・スピードを3段階から選ぶことができるのも特徴。また、現在カプコンの対戦格闘でおなじみの隠れキャラ「ゴウキ」が初登場し、プレイヤーの話題を呼んだ。



▲一時期の「スバII X」対戦台は、ゴウキと茶色いリュウ（笑）であふれていた

1995年3月

ストリートファイター ザ・ムービー



アメリカ映画「ストリートファイター」のキャスト（一部カット・追加あり）を実写取り込みした、異色作品。システムは「スバII X」を踏襲しているが、キャラクター設定は映画をもとにしているため、日本のファンから見ると多少違和感があるかも。



▲映画には登場しなかったアクマ（ゴウキの米国名）や体力回復技の存在が印象的

1995年6月

ストリートファイターZERO



「ストI」と「ストII」の中間にあたる物語、という設定のシリーズ最新作。ゲームに隠された数々の謎「ミステリアスファクト」や、ボタン同時押しでだせる「イージースーパーコンボ」などで、従来のファンから初心者まで楽しめる配慮がなされている。



▲アニメ映画のクライマックスを再現した2対1モードが話題を呼んだ

発売日順

ストリートファイター シリーズ

移植版 全カタログ

PCエンジン

3 ストリートファイターII ダッシュ

■NECホームエレクトロニクス ■1993年8月12日
■9,800円 ■20メガ・Hムカード



「ストIIダッシュ」の移植版。ドラム缶のボーナス面がないことをのぞけば、ほぼ完璧に移植されている。このゲームのために、6ボタンパッドが同時発売された。

X68000

6 ストリートファイターII ダッシュ

■カプコン ■1993年11月26日
■12,800円 ■5.2HD



グラフィックから技まで、「ストIIダッシュ」のすべてを忠実に移植。付属のCPSファイター対応コネクタを使えば、スーパーファミコン、MD両方のCPSファイターを使用可能。

PCエンジン

1 ファイティングストリート

■ハドソン ■1988年12月4日
■5,980円 ■CD-ROM



海外バージョンのタイトルだが、れっきとした「ストI」の移植版。他の機種には移植されていないので、家庭で「ストI」が遊べるのは、PCエンジンだけ。

スーパーファミコン

2 ストリートファイターII

■カプコン ■1992年6月10日
■8,800円 ■16メガ・カートリッジ



「ストII」移植版の第1号。アーケード版とほとんど変わらない操作感覚、さらに同キャラ対戦やハンディキャップ戦もでき、ユーザーを驚かせた。

スーパーファミコン

4 ストリートファイターII ターボ

■カプコン ■1993年7月10日
■9,980円 ■20メガ・カートリッジ



スーパーファミ版「ストII」のバージョン・アップ版。同キャラ対戦、四天王、新必殺技の使用はもちろん、ゲーム・スピードを5段階から選べることが可能。

メガドライブ

5 ストリートファイターII ダッシュプラス

■カプコン ■1993年9月28日
■9,800円 ■24メガ・カートリッジ



基本は「ストIIダッシュ」の移植版だが、新必殺技が使える、ゲーム・スピードが変えられる「エキサイティングモード」などのプラス要素がある。

DOS/V

7 ストリートファイターII

■HI TECH EXPRESSIONS
■3.5.2HD



海外で発売された、「ストII」の移植版。操作が8方向レバー+1(2)ボタンとなっているので、操作方法は非常に特殊。必殺技コマンドもかなり変更されている。

スーパーファミコン

8 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年6月25日
■10,900円 ■32メガ・カートリッジ



アーケード版の新キャラが使えるうえ、2種類の団体戦、CPUをどのくらいの時間で倒せるかに挑戦するタイム・アタックといったオリジナル・モードで遊べる。

メガドライブ
9 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年6月25日
■10,900円 ■40メガ・カートリッジ



スーパーファミ版と同じく、オリジナル・モードを搭載した移植作だが、メガドラ版ならではの「ポイントマッチ」「スコアチャレンジ」が用意されている。

X68000
10 スーパーストリートファイターII

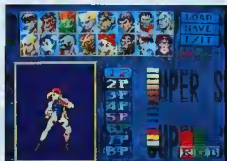
■カプコン ■1994年9月30日
■9,800円 ■5'2HD



アーケード版と見分けがつかないほどの完璧な移植版。快適に遊ぶには、CPUクロック数16MHz以上のマシンとハードディスクが必要というのがちょっとイタいか。

FM TOWNS
11 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年10月28日
■9,800円 ■CD-RDM



オリジナル・モードのほか、自分の好みのキャラ色を作る「カラーエディタ機能」、対戦プレイを再現する「トレースバトル」といった新機能が追加されている。

3DO
12 スーパーストリートファイターII X

■カプコン ■1994年11月18日
■8,800円 ■CO-ROM



コンシューマ機唯一の「スバII X」。スーパーコンボやゴウキまで再現されている。3DO用の6ボタン・コントロール・パッド(2,480円)も発売された。

DOS/4
13 スーパーストリートファイターIIターボ

■ゲームテック
■CO-ROM



海外で発売中。一瞬「スバIIターボ」って何?と思ってしまうだろうが、これは米国名で、じつは「スバII X」の移植版。ゲームのデキは、なかなかいい。

サターン/プレイステーション
14 ストリートファイターリアルバトル オン フィルム
15

■カプコン ■1995年8月11日
■5,800円 ■CO-ROM



業務用「ストリートファイター ザ・ムービー」の移植版で、実写取り込みのキャラが甦る。ガイル大佐が主人公のストーリー・モードでは、映画の映像も流れる。

ゲームボーイ
16 ストリートファイターII

■カプコン ■1995年8月11日
■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



ボタンを押す長さが攻撃の強弱が決まったりと、ゲームボーイならではの工夫が見られる1作。ただし容量の関係で、使用できるキャラは8人となっている。

サターン/プレイステーション/3DO
17 ストリートファイターIIムービー
18
19

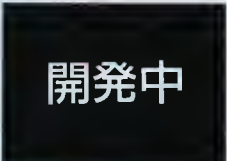
■カプコン ■1995年11月予定
■6,800円 ■CD-RDM(2枚組)



94年に公開されたアニメ映画の映像を使った。誰にでも楽しめるインタラクティブ・ムービー。従来のシリーズとは、まったく違った毛色の作品。

サターン/プレイステーション
20 ストリートファイターZERO
21

■カプコン ■1995年冬頃発売予定
■価格未定 ■CD-RDM



早くも移植が決まった「ストリートファイターZERO」。現時点での情報はまさにゼロだが、サターン、プレステならではの新要素が効くのはまちがいない?

開発中

必殺技インストラクション・カード(国内用)

隠しキャラをのぞいた全10キャラの必殺技とスーパーコンボのコマンドが明記されている。裏がシールになっているので、筐体に貼れるのだ。

リュウ	春麗	ガイル	ケン	ガイ
波動拳 ○△○△○△	百裂脚 ○△○△○△	ソニックブーム ○△○△○△	波動拳 ○△○△○△	疾神イナズナ ○△○△○△
昇龍拳 ○△○△○△	天昇脚 ○△○△○△	ザマツリ肘シールド ○△○△○△	昇龍拳 ○△○△○△	疾神風脚 ○△○△○△
竜巻旋風脚 ○△○△○△	脚内蔵 ○△○△○△	ソニックフレック ○△○△○△	竜巻旋風脚 ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△
真空波動拳 ○△○△○△	千裂脚 ○△○△○△	ソニックフレック ○△○△○△	昇龍脚 ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△
真空波動拳 ○△○△○△	脚内蔵 ○△○△○△	ソニックフレック ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△
真空波動拳 ○△○△○△	脚内蔵 ○△○△○△	ソニックフレック ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△	疾神脚 ○△○△○△

バーディー	シドム	アドン	ロス	サカット
ブルヘッド ○△○△○△	リコスクレップ ○△○△○△	ジャガーキック ○△○△○△	ソウルフレック ○△○△○△	タイガーショット ○△○△○△
ブルホーン ○△○△○△	フタメガロスター ○△○△○△	ライジングジャガー ○△○△○△	ソウルスーク ○△○△○△	タイガーラング ○△○△○△
ブーラーチーン ○△○△○△	ダイカキローグ ○△○△○△	ジャガーフーズ ○△○△○△	ソウルスルー ○△○△○△	タイガーブロー ○△○△○△
ザバーディ ○△○△○△	メイドミヤグ ○△○△○△	ジャガーキック ○△○△○△	ソウルスルー ○△○△○△	タイガーキック ○△○△○△
カニペグ ○△○△○△	デブショウ ○△○△○△	ジャガーキック ○△○△○△	ソウルスルー ○△○△○△	タイガーキック ○△○△○△
カニペグ ○△○△○△	デブショウ ○△○△○△	ジャガーキック ○△○△○△	ソウルスルー ○△○△○△	タイガーキック ○△○△○△



周辺アイテム集

「ストZERO」が世に登場するにあたり、さまざまなアイテムが、カプコンの手によって制作された。おなじみのものから、入手がむずかしいものまで、ここにまとめて紹介しよう。



RYU	CHUN-LI	CHUN-LI	KEN	GUY
HAARDEN (FIREBALL) ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△	SONIC BOOM ○△○△○△	HAARDEN (FIREBALL) ○△○△○△	AIR SHUPLIX ○△○△○△
DRAGON PUNCH ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△	FLASH KICK ○△○△○△	DRAGON PUNCH ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△
HURRICANE KICK ○△○△○△	KIKOKEN ○△○△○△	FLASH KICK ○△○△○△	HURRICANE KICK ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△
HAARDEN (FIREBALL) ○△○△○△	KIKOKEN ○△○△○△	FLASH KICK ○△○△○△	HURRICANE KICK ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△
HAARDEN (FIREBALL) ○△○△○△	KIKOKEN ○△○△○△	FLASH KICK ○△○△○△	HURRICANE KICK ○△○△○△	SHOOTING KICK ○△○△○△

必殺技インストラクション・カード(海外用)

海外版は、スーパーコンボのコマンドが書かれていない。アメリカ人は、隠されたコマンドを自分の手で探するのが大好きなんだとか。



インストラクション・カード

「ストZERO」の基板を購入すると、上の1枚と、右の2枚、また左ページの2枚を加えた計5種類のインストがついてくる。バーデューのイラストやガイのセリフは必見。



販促用ポスター

ゲーム・センターなどでよく見かける、メイン・イラストを使ったポスター。本書のP.345で読者プレゼントしているので、ほしい人は応募すべし。



パンフレット

カプコンのCPシステムIIのゲームでは、もはや恒例となった録音付きのパンフレット。

暑中見舞ハガキ

95年の夏にカプコンから送られてきた暑中見舞ハガキのデザインがコレだった。貴重品？



Illustrations

ストZEROの雑誌広告では、「ZERO's WORLD」と題して、5人のキャラクターの描きおろしイラストとプロフィールを順番に掲載していく、という企画が行なわれた。そのすべてをここに再録しよう。また、11のページに掲載されているもの以外のスペシャル・カラーイラストも一緒に並べてみた。ユニークなものが多いぞ。

◀このイラストは、巻頭を担当したデザイナーが描いたもの。コメントはP.10を参照



ナッシュ

ナッシュって、ガイル(ストIIシリーズ)の友人のナッシュなの？

アメリカ空軍に所属する前は、大学で生物学を研究していた。また、全米マッシュアルアーツ大会の優勝経験者でもある。

マキザン言いつつハマってしまふクール・ガイルのガイル友人もナッシュという名だが、はたして同一人物なのか？

その点については確かな資料がないが、彼の所属する部隊にはガイルという人物はいないようだ。今回の闘いで、何らかの関係が明らかになるのだろうか？それはキミ自身の手で確かめてほしい。

▲自宅できつろぐナッシュ。麻薬組織にたちむかうファイターにも休息は必要だ

▶「ストZERO」色男3人組。祭りでのひとコマ、といったらどこだろうか



▲サガットが手にしているのが、ダンの父親であるヒビキゴウダ

サガット

サガットが「ムエタイの帝王」といわれるゆえんは？

幼いころのケンカがもとで、ほとんど失われてしまった片目の視力。無力な兄に対する悔しさが、ムエタイの世界に踏み込む原動力となった。

かくしてサガットは、15歳のデビュー戦からたった数週間でチャンピオンの座につく。他を圧倒する巨体と天性のバネが彼を頂点へと押しあげた。

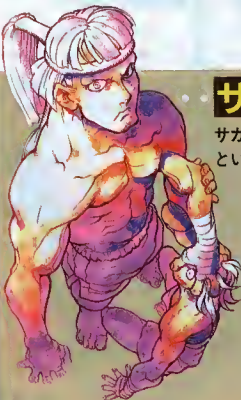
それは初めてのタイトル防衛戦のことだった。若き天才格闘王に挑んできたのは無名のファイターであった。サガットの弱点を素早く見抜き、死角からしたたかな攻撃を加えてくる。ときおり繰り出される鋭いパンチは正確に「目」をねらう。

かつての恐怖がよみがえったサガットは、

守勢に転じたまま窮地に追い込まれていった。その時すでに、サガットに残されていたのは、勝利への執念だけであつた。

「もう二度と、負けたくはない……！」
眼前に迫る相手のとどめのヒザ蹴り。サガットは目をかばうのをやめ、渾身の一拳を放つ。凄まじい「気」が拳にまとわれ、咆哮をあげて突き刺さる！

かくしてサガットは、片目と引き替えに勝利と「帝王」の称号を得たのだ。
その後、初の修養を喫したリュウとの闘いを終えて、彼の心を揺さぶる王座へのこだわり。今回の闘いで、サガットは再び「最強」の名を勝ち取るのだろうか？



▲若き日のサガット。トレードマークの眼帯と胸のキズはまだない

ローズ

ローズのあやつる[ソウルパワー]って何？

「ソウルパワー」は、精神力を物理的な力にかえたパワーである。この能力を格闘術に応用すると、攻撃力を高めることができるのだ。「気」と称されるものも、このパワーの一種といえる。

なぜそのような[力]を操れるようになったのか？ 彼女は多くを語ろうとはしない。ある情報によれば、彼女が「師」と呼ぶ人物に数年間「力」の使い方を学んだらしい。

ローズは、「ソウルパワー」の持つ、ある種の不可抗力性を自覚していた。この力に魅入られてしまった人間は、はたしてそれ

を制御することができるのか？

「ソウルパワー」の可能性は無限である。それゆえに使い方を誤ると大きな災いを招くことになる。この事態が、今まさに起こらんとしていた。

「邪悪な気」の存在を感じた時、ローズは自分に課せられた、重大な使命に気づいた。「誤ったパワーの使い手を封じ、災いを未然にいとめる……、それができるのは、この私しかない！」

ローズの新たな運命がここに始まろうとしていた。

▶普段はイタリア・ジェノバの街で、[占い師]を業としてる。カードさばきの腕は芸術的だ



ガイ

ガイの使う[武神流忍術]ってどんなもの？

「武神流忍術」……その源流は約5500年前（西暦1440年頃）までさかのぼるといわれる。

一対多数を前提とした超実戦型格闘術であり、戦国時代においては大海戦の裏部隊を指揮し、全国規模で活躍していた、と文獻には伝えられている。しかし、明治以降の近代・現代に至り、世は忍術を必要としなくなる。かつての実戦忍術の威光を失った「武神流」忍術とは程遠い「演習」に形を変え、伝統芸能のごとく細々と伝えられてゆく有様となった。だが、この現状を憂い、真の「武神流」

復活を願う男が現れる。それが第38代目正統継承者ゼクウ（是空）……ガイの師である。

ゼクウと出会う前のガイは、刃のような眼光とむき出しの敵意をみなぎらせた獣のような少年だった。多くの人々がガイにかかわることを避けていたが、ゼクウだけは、彼の噂のなかに秘められた格闘家の事実と、無限の可能性を見抜いていた。「こいつなら……武神流をよみがえらせることができる！」

かくしてゼクウは、「武神流」の未来をひとりの若者に託すのであった。……そして数年が過ぎ、ゼクウのもと修行を続けていたガイは、第39代目として「武神流」の名を預かることになる。もはやガイにとって、それははかななる自分自身の野望であった。「真・武神流」完成の日はいつか？

その答えは、休まぬ闘いの中にある！

▲ガイの盗米酒後、高をくらしましたゼクウ。ガイにすべてを託し一線を退いたのか、それとも……



▲コミカルに描かれたヒール軍団。パーデューってこんなのばっかり

ダン

「ナゾの男」……その正体は？

彼の名はダン（火引 弾：ヒビキ ダン）。

現在は香港に住んでいる。

かつて若きムエタイチャンピオンのサガットに挑み、その片目を奪いながらも惜しくも破れた格闘家だった。それがダンの父親ゴウ（火引 強：ヒビキ ゴウ）である。サガットとの闘いの後、間もなくゴウは息絶えてしまった。

幼いダンも、父を死に追いやったサガットを憎む。

復讐のため格闘術を学ぶべく日本に渡り、師ゴウケンのもとで修行を続けるが、憎悪が生み出す心の乱れと焦りを指摘され、破門となる。

その後、ダンは香港に戻り、我流ながら実戦レベルに技を鍛え上げてゆく。そうして報復のチャンスを持っていたダンのもとに、「サガットが倒された!!」というウワサが流れてきた。話によれば、見知らぬ東洋人が、一撃のもとにねじふせたという。

いったいそれは何者なのか？

そんなヤツにジャマされてなるものか……。

ダンは急いでタイランドへと飛び、サガットの行方を追う。



▲鍛えた拳が効力をあげる日は近い！

ミステリアスファクト

最近のカプコンのゲームとしては、非常に隠された要素が多かった「ストZERO」。それらの要素は「ミステリアスファクト」と名づけられ、大きな話題を呼んだ。ときには

「モリガンやセクウが使える」などというテーマも飛び交ったが、ここに掲載したのが、真正正銘。プログラム上に隠されたミステリアスファクトの数々だ。参考にされたい。

1 ベガ、ゴウキ、ダンをプレイヤーが使う

ボスキャラのベガ、隠しキャラのゴウキとダンを使用するためのコマンドがコレだ。

注意するのはダン。スタート・ボタンから一瞬でも指を離したり、入力ミスや時間切れでもアウトだ。ベガとゴウキはレバー入力をミスしても、カーソルを「?」から外したあとと再入力すれば問題ない。

なお、ベガとゴウキはルーレット中にまれに出現するので、狙ってボタンを押せば、コマンド入力なしで使用可能だ。一度は狙ってみよう。



▲1P側は左下、2P側は右下の「?」にカーソルを移動して、コマンドを入力する

ベガ

カーソルを「?」に合わせたあと、スタート・ボタンを押しながら以下のコマンドを入力する

1P側 ↓ ↓ ← ← ↓ ← ← + 弱(P) & 強(P)同時押し

2P側 ↓ ↓ → → ↓ → → + 弱(P) & 強(P)同時押し

(色にかいにするときは「P」を「K」に替える)

ゴウキ

カーソルを「?」に合わせたあと、スタート・ボタンを押しながら以下のコマンドを入力する

1P側 ↓ ↓ ↓ ← ← ← + 弱(P) & 強(P)同時押し

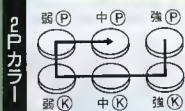
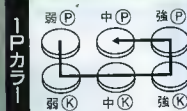
2P側 ↓ ↓ ↓ → → → + 弱(P) & 強(P)同時押し

(色にかいにするときは「P」を「K」に替える)

ダン

①コイン投入後、スタート・ボタンを押さずにしてキャラクター・セレクト画面にいく

②スタート・ボタンを押したまま、カーソルを「?」に合わせたあと、以下の順にボタンを押す(最初のボタンから最後のボタンまで1秒以内に入力する必要あり)

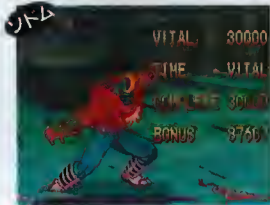


2 256分の1の確率で見られるもの

勝ちポーズがどういう条件で選択されるかは、キャラによってまちまちだが(各キャラのページを参照)、なかには256分の1という低確率でしか出現しない「隠し勝ちポーズ」もある。それが右の二つだ。とくに、タンはパーフェクト勝ちも条件のひとつなので、見るには実力も必要。しかし、色物キャラにだけ用意されているのは偶然か?



「さわやかに抜けた笑顔と、さわやかにケイレンする腕。このポーズは……」



「十手も回す勝利ポーズを失敗してしまう。オロオロするソンドムがお香目」

3 対CPU戦でゴウキ、ダンと闘う

右のコマンドを入力する (or条件を満たす) と、CPUがあやつるゴウキ、ダンと闘うことができる。ただし、同キャラ戦 (例: ゴウキvsCPUゴウキ) はできない。また、ゴウキは1人目または8人目に出現させることができるが、どちらも強さは変わらないぞ。

なお、ダンを呼び出すのに重要なセリフ・セレクト機能だが、レバーの方向は自分のキャラの向きに影響される (右向き時は→+①で選べたセリフは、左向き時は←+①になる) ので、自分の向きが影響しない「↑or↓+①or③」でセリフを選ぶのが無難だ。

ゴウキ

- ①1Pなら1P色、2Pなら2P色でゲームをはじめる
- ②ノー・コンティニューで、最終ボスに到達するまでに、スーパーコンボ・フィニッシュを10回以上キめる。すると、8人目でゴウキが乱入してくる

ゴウキ

キャラクターおよびモードの選択を終了後、0.3秒以内に
スタート・ボタン+中P+中K を押す (キャラ選択画面に「Z」の光が走るまで押しつづけること)

ダン

対CPU戦で、セリフ・セレクト機能を使って、同じ勝ちセリフを5回連続で表示させる

●セリフ・セレクト機能

敵をKOしてから勝ちセリフがでるまでの間に、レバー (↑↓←→のいずれか) とボタン (下記の4パターンのどれか一つ) の組み合わせを1回入力することで、16種類の勝ちセリフの中から好きなものを選ぶことができる

・ボタンの組み合わせ

- | | |
|------------|------------|
| ① 弱P+中P+強P | ② 弱P+中P+弱K |
| ③ 弱K+中K+強K | ④ 強P+中K+強K |

4 2人協力プレイを楽しむ(リュウ&ケンvsベガ・モード)

篠原涼子 with t. komuro「恋しさとせつなさと心強さと」をBGMに、CPUベガと2人同時プレイ (1Pリュウ、2Pケン) で闘える。いうなればアニメ映画「ストリートファイターII ザ・ムービー」での最後の闘いの再現モードだ。

リュウとケンはひとつの体力ゲージを共用し、お互いの攻撃もベガにしか当たらないぞ。この闘いに勝利すると、最後にダメージを与えた側の勝ちセリフがでて、通常の対2P戦にもどる。

- ①2コイン投入後、1P、2Pともにスタート・ボタンを押しっぱなしにしてキャラクター・セレクト画面に入る
- ②スタート・ボタンを離さずに、1Pはリュウ、2Pはケンにカーソルを合わせて、以下のコマンドをそれぞれ入力する (同時に入力する必要はない)

1P

2P

レバーを↑に2回入れてから、スタート・ボタンを離して、レバーを↑へ2回入力し、最後に(強P)を押す
レバーを↑に2回入れてから、スタート・ボタンを離して、レバーを↑へ2回入力し、最後に(強P)を押す



▲入力に成功すると、リュウとケンが闘おうとしていたところにベガが乱入してくる



◀ベガの足にしがみつくとリュウ。「ケンツ、今だっ!!」
「竜巻旋風脚!!」よろめくベガに、さらにリュウの昇龍拳がさく裂!! と対1の変則バトル。キミは、アニメ映画さながらの闘いを再現することができるのか?



怪現象の部屋

東京・五反田に本部を持つ「毎日ムリせず楽しようの会（略して、MMR）」は、日本全土を襲う大地震の予言が記された「ゴボウナス大予言」の調査を行なったところ、スーパーコンボでKOすると怪光物体が出現することを発見。さらに、その直前に「何か」が起こることも判明した。その調査結果を報告しよう。

※この物語は事実をもとにしたフィクションです

ビーチバレー燃え燃え



▲浜辺で赤毛の男がビーチバレーをしていると、謎の男がいきなり乱入して、「我はビーチバレーを極めし者。うぬらの（以下略）」と言うなり、滅殺豪Aクイック（仮）で赤毛の男を一蹴した

サブリミナル……!?

▼イタリアで行なわれた格闘試合の中継放送に、リサイクル運動に関するメッセージが挿入されていることが判明した。カプコンだけに「エコロジー」ってか？ ギヒヤヒヤノ



特別公開

海外での『ストZERO』

怪現象の部屋の下半分をかりて、『ストZERO』の海外バージョンを紹介する。『ストZERO』のUSAバージョンのタイトルは『ストリートファイターA LPHA（アルファ）』。日本国内版とのちがいは、キャラの名前が一部変わっていること（ナッシュ→チャーリー、ベガ→バイソン、ゴウキ→アクマ）、リュウ&ケンvsペガ・モードのBGMがペガ・ステージの曲になっていること、などだ。なお、『ストZERO』には、アジア諸国向けに作られたバージョンもあるのだが、そちらのタイトルは『ストZERO』のまま。日本の情報も早く流れるアジアでは、タイトルを変えずに発売したほうが効果的なんだそうだ。

USAバージョン



▲デザインが似ている「A LPHA」のタイトルロゴ

アジア・バージョン



▲いろいろな場所の文字が中国語になっているぞ



1

ALL CHARACTER'S
PERFECT DATA

本章の見かた

基本技

●**攻撃値**……技を相手に当てたときに、どれだけのダメージを与えられるかを表す基本数値。単位はドット。この値にさまざまな修正が加わり、実際に与えるダメージ量が決定される(→P.147)。特別な書式例は、以下のとおり(「+」と「-」の使い方は全項目共通)。
+3+3……攻撃値3の攻撃を2回連続でくりだす(2段攻撃)。なお、実際に相手に与えるダメージ量は、この数値にコンボ修正その他を加えたものとなる。

+3, 4……技を当てるタイミングによって、攻撃値が3の場合と4の場合があるということ。(例)技を援元で当てたときは前者、先端で当てたときは後者の攻撃値

●**得点**……その技を相手にヒットさせたときに得る得点(つねに一定)。

●**ビヨリ値**……技をヒットさせるごとに、この値が相手に加算されていき、蓄積量が一定まで達すると、相手キャラは気絶する(→P.146)。

●**ゲージ増加量**……その技を使うことによって、スペシャルコンボゲージが増加する量。「空」は空振りしたとき、「防」はガードされたとき、「当」はヒットさせたときの数値。

●**ヒット効果**……その技を地上の相手にヒットさせたときに、どのような効果があるかを表す。基本技のヒット効果は、「のけぞり」「転倒」のいずれか。

この章では、「ストZERO」に登場する全13キャラのすべての技を、ビジュアル面とデータ面の両方から徹底的に解析している。下のガイドを参考にしながら、活用してほしい。

●技名

●キャンセル

- ・必殺技……その技を必殺技でキャンセルできるかどうか。
- ・基本技……その技を基本技でキャンセル(=ZEROコンボ)できるかどうか。
- ・連打……その技が連打キャンセル(→P.142)できるかどうか。

●**ガード方向**……その技を、立ちガード、しゃがみガード、空中ガードそれぞれで防げるかどうか。なお、もともと技が当たらない(例：しゃがんでいれば当たらない)場合でも「○」と表記している。

※キャンセルとガード方向の欄に関する注意……攻撃値の欄が「3, 4」という書式で書かれていても、ヒットさせるタイミングにかかわらず性質が変化しない場合は、「○, ○」ではなく「○」と表記している。

●**タイム・チャート**……その技の動きを、60分の1秒を単位とする時間の流れから分析してみたもの。「ノーマル」のゲーム・スピードで、技を空振りさせたときのデータをもとに作成されている。

ジャブ JAB			
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	○
ゲージ増加	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×
<div> <div>3</div> <div>4</div> </div> <div> 0/60秒 20 40 60 </div>			

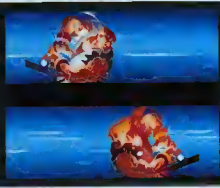
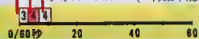


▲無防備状態で
後方へすべる

技のできわ(=スキ時間)

攻撃判定の出現している時間
(赤い部分)

フォロースルー(=行動不能時間)



必殺技

●コマンド……(P)はパンチボタン, (K)はキックボタンの略号。

●解説

●技名

昇龍拳

SHORYUKEN

コブンを振り上げつつ、地面を蹴って空へ跳い上がる。食らった相手は、上に吹き飛ばされるような感じで浮き上がってダウンする。コマンドが正確な場合、上空まで飛んで空中でガードし、ガードで完全無敵。攻撃時は、地上でコブンを構えているとき、空へ跳い上がったとき、完全無敵が切れてから攻撃判定が判入るまで、の3段階で変化し、跳上り続けているときの攻撃判定がもっとも高い。



●ガード方向……

基本技の欄と同じ

●知られざる当たり判定の世界……技のモーションの1コマをピックアップして、攻撃判定を赤い線で、食らい判定を青い線で示している。

●タイム・チャート……基本技のタイム・チャートと内容は同じ。無敵時間などの表記が加えられている。

攻撃判定の出現している時間(赤い部分)

技のざわ(=スキ時間)

無敵時間(青い部分)

弱

フォールスルー(=行動不能時間)

着地

●操作図……コマンドの入力方法を、実際のコンパネ上に矢印で示した図。入力するときのイメージはこれでつかんでほしい。

●攻撃値、得点、ビヨリ値、ゲージ増加量……基本技の欄と同じ。

●最大ヒット回数/最大ケスリ回数……その技が相手に最大で何回ヒットするか/ガードしている相手を何回ケスれるかを表わす。これらの回数は、相手キャラの身体(=食らい判定)の大きさによって変動する場合もあるが、ここではその中でもっとも回数が多くなるときのものを記載している。

●ヒット効果……基本技のヒット効果の2種類(のけぞり/転倒)に、吹き飛び、ダウン、燃焼、吹き飛び後転、などの効果が加わる。

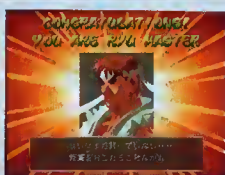
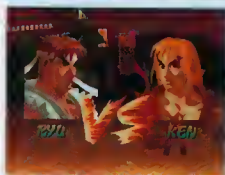
吹き飛び

ダウン

燃焼

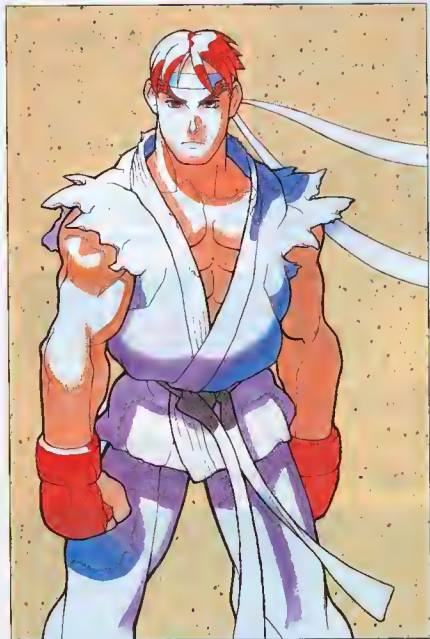
吹き飛び後転

▲地面へ倒れず ▲空中へ吹き飛ばされ、空中で体勢を立て直す
▲空中へ吹き飛ばされ、空中で体勢を立て直す
▲地面へ倒れず ▲地面に後方へ転がって立ち上がる
▲全身を炎に包まれる
▲地面へ倒れず ▲地面に後方へ転がって立ち上がる



リュウ

RYU(隆)



いまは亡き師匠・ゴウケン(豪拳)のもとで修行を重ねた結果、体内の気を操る「気功流」に開眼。やがて、必殺技「波動拳」を会得し、ムエタイの帝王・サガットを倒すほどに成長した。

それから数か月後、リュウは謎のパワーを操る格闘家のウワサを聞かされる。その真偽を自分の手で確かめるため、彼は再び旅にでた――。



HEIGHT
175cm
●
WEIGHT
68kg
●
3SIZE
8110・W81・H85
●
BLOOD TYPE
O型

PLAY BACK—リュウ

オレより強いヤツに会いに行く!!



ストリートファイター

シリーズ全作品をとおしての主人公。シリーズ第1弾である「ストリートファイター」の頃から、波動拳、昇龍拳、電撃旋風脚を会得していた。その後、シリーズの展開に合わせて、空中竜巻旋風脚、鉄骨割り、真空波動拳などをマスターする。飛び道具や無敵必殺技を持っているおかげで、攻守のバランスは抜群。使い勝手もよいため、いまでも愛用しているプレイヤーは多い。

from開発スタッフ

「ZERO」のリュウは、今までのストリートファイター・シリーズのものとは比べ、連続技、キャンセル技ともにかかりやすく、随分と使い勝手のいいキャラクターに仕上がっていると思います。真空竜巻旋風脚は、まさに真空の吸い込みみを見せ、真空波動拳の破壊力もシリーズ中最強を誇っています。これまでリュウを使っていなかった人も、一度「ZERO」のリュウを使ってみてください。きっと、連続技、キャンセル技のおもしろさがわかるはずです。



THE ART OF RYU

※ 続発は→以外+スタートボタンがスタートポーズの1枚目、
→要索+スタートボタンがスタートポーズの2枚目と同じ。



弱パンチ

ジャブ

攻撃値	8	キックセル	必殺技	○
得点	200		基本技	○
ビヨリ値	3		連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	×	

3 4 0/60秒 20 40 60

中パンチ

アッパー

攻撃値	14, 8	キックセル	必殺技	○
得点	300, 200		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	×	

3 9 12 0/60秒 20 40 60

強パンチ

正拳突き

攻撃値	19	キックセル	必殺技	○
得点	500		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	×	

6 8 18 0/60秒 20 40 60

ジャブ

攻撃値	8	キックセル	必殺技	○
得点	200		基本技	○
ビヨリ値	1		連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×	
		空中	×	

3 4 0/60秒 20 40 60

ストレート

攻撃値	14	キックセル	必殺技	○
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×	
		空中	×	

4 4 6 0/60秒 20 40 60

突き上げアッパー

攻撃値	19, 17	キックセル	必殺技	○, ×
得点	500, 400		基本技	×
ビヨリ値	8, 6		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	×	

4 12 11 0/60秒 20 40 60



垂直 ジャンプ	ジャブ JAB			
攻撃値	13	キック セル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増減	空0/防1/当2	ガード 方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○

3

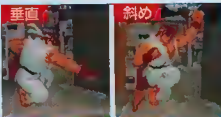
32

0/60秒

20

40

60



垂直 ジャンプ	ストレート STRAIGHT			
攻撃値	14	キックセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5		立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○
	5	20		
0/60秒 20 40 60				



垂直 ジャンプ	ストレート STRAIGHT			
攻撃値	17	キックセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち		○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ		×
		空中		○

8

8

0/60秒

20

40

60

斜め ジャンプ	ジャブ JAB			
攻撃値	13	キックセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×
		カイト方向		

4

32

0/60秒

20

40

60

斜めジャンプ

攻撃値

得点

ビヨリ値

ゲージ増量

ヒット効果

すくい突き

SUKUIZUKI

2 HIT

8+8

200+200

3+3

空1/防3/当5+4

のけぞり

キックセル

必殺技

基本技

連打

立ち

しゃがみ

空中

ガスト方向

○

×

×

○

×

×

9

13

0/60秒

20

40

60

斜め ジャンプ	ストレート STRAIGHT			
攻撃値	17	キックセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	1		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○

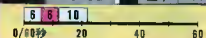
5 9 0/60秒 20 40 60

弱キック

ローキック LOW KICK



攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	○
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



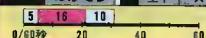
中キック

ねりちやぎ NERICHYAGI

2 HIT



攻撃値	15+8	キック	必殺技	○+×
得点	400+200	キック	基本技	×
ビヨリ値	4+2	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防1/当+2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

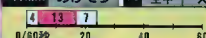


強キック

回し蹴り MAWASHIGERI



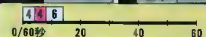
攻撃値	20, 18	キック	必殺技	○, ×
得点	500, 400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8, 4	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



キック KICK



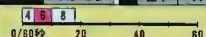
攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	○
ビヨリ値	3	キック	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



くるぶしキック KURUBUSHI KICK



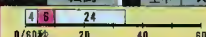
攻撃値	14	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	○
ビヨリ値	1	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



回転足払い KAITEN ASHIBARAI



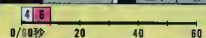
攻撃値	17	キック	必殺技	○
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	×
ヒット効果	転倒	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



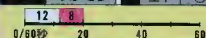
垂直 ジャンプ		前蹴り MAEGERI		
攻撃値	14	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○



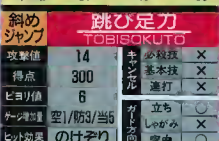
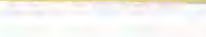
垂直 ジャンプ	前蹴り MAEGERI			
	攻撃値	15	キック必殺技	×
	得点	400	キック基本技	×
	ビヨリ値	6	キック連打	×
	ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガードしゃがみ	×	
		ガード空中	○	



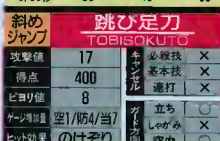
垂直 ジャンプ	旋風脚 SENPUKYAKU			
攻撃値	18	キック キャンセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード 方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○



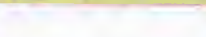
7	32		
0/60秒	20	40	60



7	16		
0/60秒	20	40	60



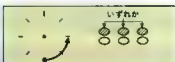
斜め ジャンプ	跳び足刀 TOBISOKUTO			
攻撃値	17	キック	必殺技	×
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



波動拳

HADOKEN

↓ ↓ → + P



合わせた両手の間に気を集中し、前方へ突きだして気弾を飛ばす。気弾を发射した瞬間にかざり攻撃値が高く、发射後はわずかに低くなる(表内の数値は、それぞれ发射の瞬間と发射後のもの)。

弱中強のちがいは、気弾の攻撃値と速度。および気弾を发射後の本体の硬直時間。弱よりも強のほうが気弾の攻撃値が高く、弾速も速くなるかわりに、本体の硬直時間(=スキ)も少し長くなる。

知られざる当たり判定の世界

14/60秒後
4コマ目



立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

弱
中
強

	弱	中	強
攻撃値	18, 16	19, 17	21, 19
得点	400, 400	500, 400	500, 500
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増量	空2/防4/当6		
最大ヒール量/最大ケズリ回	1/1		
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	燃焼. のけぞり



ファイヤー波動拳

強・波動拳を发射の瞬間に当たった場合

发射後に当たった場合

強の波動拳にかざり、发射した瞬間は気弾の色が赤く、攻撃値が高いほか、食らった相手を燃やすこともできる。つまり、「スーパーストリートファイターII」や「同X」でリュウが使用できる、「ファイヤー波動拳」の原型ともいえる能力が隠されているのだ。

ただし、気弾が赤く光っているのはこの一瞬だけで、そのあとは通常どおりの色へもどる。当然、ヒット効果ものけぞりにもどってしまうぞ。



▲強の波動拳にかざり、发射した瞬間(攻撃値が高い状態)は赤く光っている



▲この「赤い波動拳」を食らった相手は、燃え上がって吹き飛び、ダウンする



▲通常の色にもどったあとは攻撃値が少し低下し、食らった相手を燃やす能力もなくなってしまう

鎖骨割り

SAKIBOWARI

2 HIT

→ + 中 P

一瞬だけ身構えたあと、前方へ踏み込みつつツoubunを振り下ろす。振り下ろすときに攻撃判定が回出現し、どちらもしゃがみガード不可となっている。

攻撃値	8+17
得点	200+400
ビヨリ値	8+2
ゲージ増量	空1/防41/当42
ヒット効果	のけぞり

キルセル 必殺技 × 基本技 × 連打 ×

立ち ○ しゃがみ × 空中 ×

ガード 立ち ○ しゃがみ × 空中 ×

18 12 16

0/60秒 20 40 60

旋風脚

BENPUKYAKU

→ + 中 K

体を左にひねりながら前方へ跳ね上がり、降下するときに、左から右へ蹴りを振り回す。空回り攻撃あつたが、しゃがみガードでも防ぎ取られてしまう。

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

キルセル 必殺技 × 基本技 × 連打 ×

立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ○

ガード 立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ○

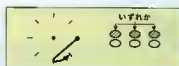
19 5 5

0/60秒 20 40 60

昇龍拳

SHORYUKEN

→ ↓ ↘ + P



コブンを振り上げつつ、地面を蹴って宙へ舞い上がる。食らった相手は、上に吹き飛ばされるような感じで浮き上がってダウンする。コマンド完成直後から、上昇きって攻撃判定が消える少し前まで完全無敵。攻撃値は、地上でコブンを構えているとき、宙へ舞い上がったとき、完全無敵が切れてから攻撃判定が消えるまで、の3段階で変化し、地上で構えているときの攻撃値がもっとも高い。

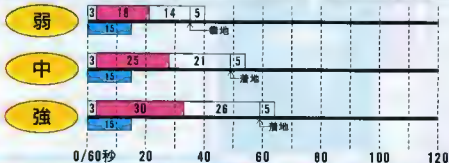
知られざる当たり判定の世界

3/60秒後



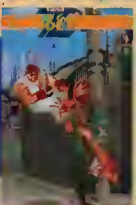
立ち	○
しゃがみ	○
空中	X(空中)

	弱	中	強
攻撃値	30, 21, 2	31, 21, 2	32, 21, 2
得点	1500, 500, 100	2000, 500, 100	2000, 500, 100
ビヨリ値	8, 4, 4	10, 5, 5	12, 6, 6
ゲージ増量	空7/防8+1/当8		
最大ビヨリ増量	1/2		
ヒット効果	ダウン		



昇龍拳の無敵時間 II イコール 空中ガード不可の時間

昇龍拳の無敵状態は上昇途中で切れるのだが、そのあとは空中ガード可能になり、攻撃値も最低になってしまう。ただし、その状態になるのはかなり上のはうなので、あまり気にしなくてもいいだろう。



中・昇龍拳の場合は、この高さで無敵が切れる。本当に頂点スレスレだ



無敵が切れてから攻撃判定が消えるまでの間は、空中ガードも可能に

背負い投げ SEONAGE

相手の近くで
← or → + 中 or 強 P



捕らえた相手を背中にかかえ、遠くへはうり投げる。コマンドを入力するときのレバー方向(← or →)で、相手を投げる方向(左 or 右)を指定可能。なお、通常の地上投げを受け付ける「投げ割合」の広さは、全キャラ共通となっている。

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ割合	20ドット

巴投げ TOMOENAGE

相手の近くで
← or → + 中 or 強 K



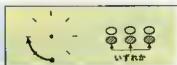
相手のソデをつかみ、後方に倒れ込むようにして相手を投げ捨てる。コマンド入力時のレバー方向で、投げる方向を指定可能。地面に倒れ込んで投げるため、①での投げより行動可能になるまでの時間がかかる(傾斜時間が少し長い)。

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ割合	20ドット

竜巻旋風脚

TATSUMAKISENPUKYAKU

↓↙←+Ⓚ
(空中でも使用可能)



跳ね上がる時に体を左にひねって勢いをつけ、その反動を利用
して、右回転しながら片足を振り回し前方へ進んでいく。回転数
は、弱中強でそれぞれ、2、3回で、規定数回転したあとは地面
へ降り立つ。食らった相手はダウンする(連続ヒットはしない)。
攻撃判定は、蹴り足が右と左を向いたときだけ出現する。つまり、
その中間(足を手前か奥に向けているとき)には攻撃能力がない。

	弱	中	強
攻撃値	20(空中15)	23(空中16)	26(空中17)
得点	500(空中400)	1000(空中400)	1000(空中400)
ビヨリ値	8(空中6)	10(空中8)	12(空中10)
ゲージ増加量	空5/防5/当6(空中も同じ)		
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/2(空中1/1)	1/3(空中1/2)	1/4(空中1/3)
ヒット効果	ダウン(空中も同じ)		

知られざる当たり判定の世界

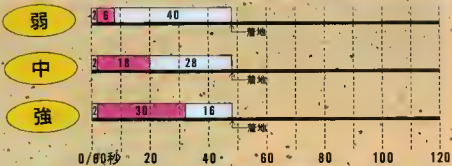


立ち	○
しゃがみ	○
空中	○



空中竜巻旋風脚

空中で出す竜巻旋風脚は、前方へ直進して
いく通常版とちがい、ジャンプの軌道に竜巻
の「浮力」を加えた感じの曲線軌道をえがく。
(浮力は、前方or垂直ジャンプの場合は前方
斜め上へ、後方ジャンプなら後方斜め上へか
かる)。また、攻撃値などの数値面は低くな
るが、蹴りのでる速度は空中のほうが速い。



「浮力がかかるため、通常のジャンプよりも速くまで飛んでいく」



「竜巻旋風脚を地上(左)と空中(右)で同時にだした場合、蹴りの出現速度に大きな差が見られる」

ZEROカウンター

地上で攻撃をガード中に
↓↙←+Ⓚ



動作は強・昇龍拳だが、無敵時間は攻撃判定の出現直後までで、ケズリ能力もない。空中ガードは完全不可。	攻撃値	22, 20, 2	キーンセル	必殺技	×
	得点	500		基本技	×
	ビヨリ値	8, 6, 6		連打	×
	ゲージ増加量	0		立ち	○
	ヒット効果	ダウン		しゃがみ	○
				空中	×

24 30 26
0/60秒 20 40 60 80 100

真空波動拳

SHINKU HADOKEN

大きな気弾を発射する。波動拳のように「発射した瞬間は攻撃値が高い」という特徴はないが、気弾は空中ガード不可、空中の相手に対しても最大で3ヒットする。弾をはなす直前まで完全無敵。

相手の気弾とぶつかり合った場合、ヒット数の多いほうが打ち勝って進むが、そのぶん気弾のヒット数は減少してしまう。

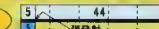
LEVELごとのちがい

簡単に言えば、LV1なら3発、LV2なら4発、LV3なら5発ぶんの気弾がひとまとめになって飛んでいく（ただし空中の相手には3発まで当たったら、残りはスリ抜ける）。

ちなみに、相手の飛び道具とぶつかり合った場合、攻撃力の高い1発目から数値を減らされていく。つまり、LEVEL3なら、気弾が1発ぶつかっただけで、42ポイントも攻撃値が低下してしまうことになるのだ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

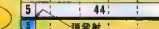
LV1



LV2

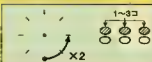


LV3



0/60秒 20 40 60 80 100 120

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ → + ⊗ ×1~3同時
(オートガード時: 弱 ⊗ + 弱 ⊗ 同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+19+10	25+19+12+10	42+20+13+12×2
得点	400+500+200	1000+500+700+200	3000+500+700×3
ビヨリ値	1×2+2	0+1×3	0×2+1×3
最大ビヨリ値	3/3	4/4	5/5
最大ケズリ/風量	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり (最後ののみ燃や)



▲手から光をはなす ▲前へふりかざして ▲波動拳より密度の高い気弾を発射する ▲LV3なら、食らった相手を最後に燃やす

真空竜巻旋風脚

SHINKU TATSUMAKISENPUKYAKU

周囲に衝撃波を発しつつ、その場で高速回転する竜巻旋風脚。食らった相手はこちらへ引き込まれ、最後に吹き飛ばされたあと、地面を転がっていく（ダウンはしない）。無敵時間は、下を参照。

相手が空中の場合は、攻撃が強くかざり連続ヒットする（相手が吹き飛んでダウンするため、攻撃範囲外へ離れてしまう）。

LEVELごとのちがい

攻撃を開始する高度はどのLVも同じだが、回転数はまったく違う。LV1では降下途中で回転を止めるのに対して、LV3は地面スレスレまで攻撃をつづけるのだ。攻撃判定も上のLVは広い（少しの差だが）。完全無敵の時間は、LV1の場合は攻撃判定がでる瞬間まで、LV2は攻撃判定がでた直後まで、そしてLV3は、攻撃を開始してから1回転するまで、となっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

LV1



LV2

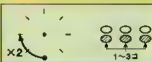


LV3



0/60秒 20 40 60 80 100 120

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ → + ⊗ ×1~3同時
(オートガード時: 中 ⊗ + 中 ⊗ 同時 or 強 ⊗ + 強 ⊗ 同時)



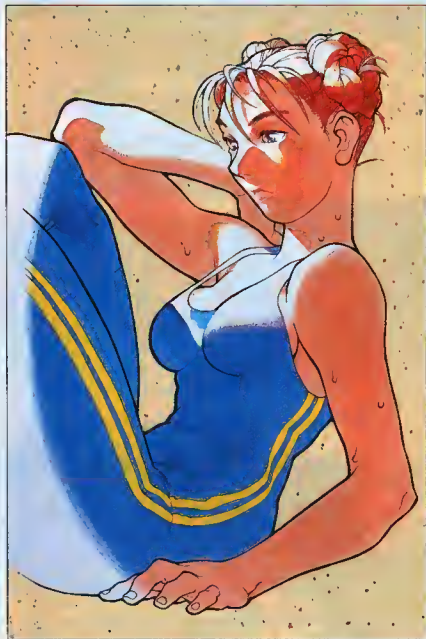
	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15+13+8×3	15+13+8×7	12×13
得点	400+300+200×3	400+300+200×7	300×13
ビヨリ値	0×3+1×2	0×7+1×2	0×11+1×2
最大ビヨリ値	5/5	8/8	13/13
最大ケズリ/風量	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)
ヒット効果	引き込みのけぞり(最後のみ吹き飛び後転)		



▲肩の周辺に光が集まり ▲その場で高速の旋風脚 ▲食らった相手を引き込み ▲はげしくかき回したあと ▲最後には吹き飛ばす

春麗

CHUN-LI



さまざまな犯罪捜査に孤軍奮闘していた父親が、突如として消息を断ってしまう。遅々として進まない警察の捜索にシビレを切らした春麗は、自ら刑事となり、父の行方を探していた。

それからしばらくして、父親が「巨大な麻薬組織を追っていた」という事実が浮き上がる。春麗は危険を承知で、その麻薬組織の捜査を開始した。



HEIGHT
169cm

WEIGHT
? kg

3SIZE
B84・W59・H89

BLOOD TYPE
A型

PLAY BACK—春麗

18才で刑事とはコレいかに?



女性らしさと力強さを兼ね備えた服装。そして極太の脚が、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。

基本的な闘い方は、すばやさを活かしたヒット&アウェイに集約されるが、新作が登場するたびに大規模な技の追加・変更があるため、使い手も対応に苦労したことだろう。

『S×II X』では、前進しながらスーパーコンボが使える(歩き千両割)ため、かなり脅威の存在となった。

スーパーストリートファイターII X

from開発スタッフ

春麗はほとんど『S×II X』のままなので、苦労はありませんでした。必殺技も最初、気功拳こそなかったものの、あとは『S×II X』と同じでした。しかし、いつのまにかスピニングバードキックがなくなってしまう、気がついてみると春麗最弱体から……そういうわけで気功拳が復活し、じやがみ防衛不可技として旋円蹴が追加となったのです。ちなみに、旋円蹴のちにスピニングバードキックへと発展していくことに……。

STAGE









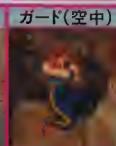

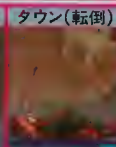
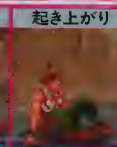





中国

万里の長城。背景から察すると夜中のようなが、月や星は雲に隠れているのか、まったく見ることができない。



THE ART OF CHUN-LI

※挑発は勝利①と同じ。勝利①はパーフェクト勝ち専用。

スタート		立ち(通常)	立ち(正面)	しゃがみ(通常)	しゃがみ(正面)
					
前進	後退	ジャンプ(踏み込み)	ジャンプ(上昇/垂直)	ジャンプ(上昇/斜め)	ジャンプ(落下)
					
ガード(立ち)	ガード(しゃがみ)	ガード(空中)	のけぞり(上段)	のけぞり(下段)	のけぞり(しゃがみ)
					
ダウン(足払い)	ダウン(吹き飛び)	タウン(転倒)	起き上がり	ダウン回避技	気絶
					
勝利①	勝利②	勝利③	勝利④	時間切れ負け&ドロ	
					

弱パンチ

平掌打
HEISHODA



攻撃値	12	キルセル	必殺技	○
得点	300	キルセル	基本技	○
ビヨリ値	3	キルセル	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 20 40 60

中パンチ

発勁
HAKKET



攻撃値	13	キルセル	必殺技	○
得点	300	キルセル	基本技	○
ビヨリ値	6	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 3 10 6

強パンチ

顎狙突拳
GAKUSOTOTSUKEN



攻撃値	15	キルセル	必殺技	×
得点	400	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	6	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 6 6 9


毒蛇突
DOKUJATOTSU



攻撃値	10	キルセル	必殺技	○
得点	200	キルセル	基本技	○
ビヨリ値	3	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 3 4 8

猛蛇突
MOUJATOTSU



攻撃値	10	キルセル	必殺技	○
得点	200	キルセル	基本技	○
ビヨリ値	6	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 4 4 8

猛蛇突
MOUJATOTSU



攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	8	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	○
		ガード方向	空中	×

0/60秒 8 6 18

垂直ジャンプ
RAKUSHODA



攻撃値	13	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	3	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 15

垂直ジャンプ
KAKUSHIKEN



攻撃値	13	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	6	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 12

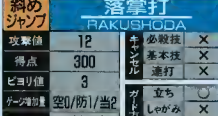
垂直ジャンプ
KAKUSHIKEN



攻撃値	14	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	8	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 8

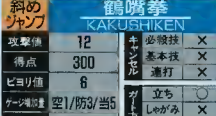
斜めジャンプ
RAKUSHODA



攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	3	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 15

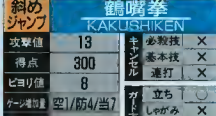
斜めジャンプ
KAKUSHIKEN



攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	6	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 12

斜めジャンプ
KAKUSHIKEN



攻撃値	13	キルセル	必殺技	×
得点	300	キルセル	基本技	×
ビヨリ値	8	キルセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	しゃがみ	×
		ガード方向	空中	○

0/60秒 7 8

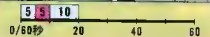
弱キック

中段蹴

CHUDANSHU



攻撃値	13	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



中キック

上段蹴

JODANSHU



攻撃値	16	キック	必殺技	○
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



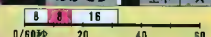
強キック

天空脚

TENKUKYAKU



攻撃値	17	キック	必殺技	×
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



前掃腿

MAETAI



攻撃値	10	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

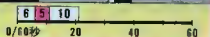


低蹴打

EISHU



攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

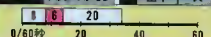


元伝暗殺蹴

ENDENANSATSUSHU



攻撃値	14	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	×
ヒット効果	転倒のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



攻撃値	12	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



攻撃値	16+12	キック	必殺技	×
得点	400+300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6+3	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



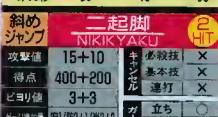
攻撃値	16	キック	必殺技	×
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



攻撃値	12	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



攻撃値	12	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



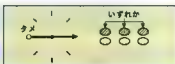
攻撃値	15+10	キック	必殺技	×
得点	400+200	キック	基本技	×
ビヨリ値	3+3	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



気功拳

KIKOKEN

←タメ→+Ⓔ



両手をあわせて振り上げたのち、前方へ突きだして半透明の気弾をはなつ。リュウの波動拳と同じく、発射した瞬間だけは気弾の攻撃値が高くなっている（相

手が燃える、といった性能の変化はない）。ほかの飛び道具系必殺技に比べて、気弾を発射するまでの動作はやや遅い。発射後のスキは少ない。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	16, 14	17, 15	18, 16
得点	400, 300	400, 400	400, 400
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増加量	空4/防5/当6		
最大ヒット数/最大ゲージ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

弱

中

強

16	23				
16	24				
16	25				
0/60秒	20	40	60	80	



鶴鵠落

KAKUKYAKURAKU

→+強K



街へ舞い上がったのちうしろ向きになり、突きだしたヒザで降下攻撃をしかける。本来は目の前の相手を跳び越えつつ背後から攻撃する技のため、「背中蹴り」とも呼ばれる。

攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	吹き飛び

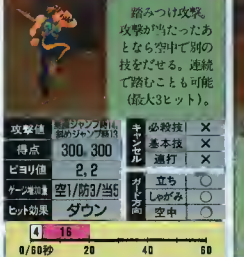
必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

36	14				
0/60秒	20	40	60	80	

鷹爪脚

YOSOKYAKU

↓+中K



踏みつけ攻撃。攻撃が当たったあとなら空中で別の技をだせる。連続で踏むことも可能（最大3ヒット）。

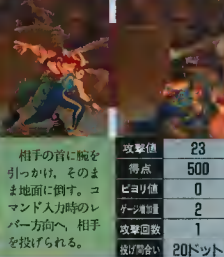
攻撃値	300, 300
得点	300, 300
ビヨリ値	2, 2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	ダウン

4	16				
0/60秒	20	40	60	80	

虎襲倒

KOSYUTO

相手の近くで ←or→+中or強P



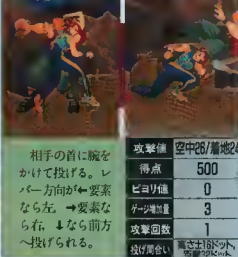
相手の首に腕を引っかけて、そのまま地面に倒す。コマンド入力時のレバー方向へ、相手を投げられる。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ割合	20ドット

龍星落

RYUSEIRAKU

お互い空中で ↑以外+中or強P



相手の首に腕を掛けて投げ上げる。レバー方向が←要素なら左、→要素なら右、↓なら前方へ投げられる。

攻撃値	空中26/落地24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	3
攻撃回数	1
投げ割合	空中26ドット/落地24ドット

ZEROカウンター

ZERO COUNTER

攻撃をガード中に ←↓+K



足払いで相手をダウンさせる。動作はしゃがみ中キックと同じだが、必殺技キャンセルはできず、足払いでありながら立ちガードで防御可能となっている。

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	ダウン

24	8	9			
0/60秒	20	40	60	80	

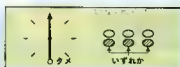
必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

天昇脚

TENSYOKYAKU

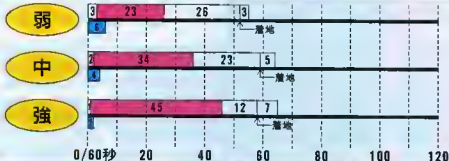
宙に跳ね上がり、回転しながら蹴りを連発する。跳ね上がった直後（写真1枚目の状態。ヒザに攻撃判定があり、攻撃値も一番高い）まで完全無敵。食らった相手は上に吹き飛びダウンするが、「最大ヒット回数」の数値までなら、吹き飛んでいる相手に空中で連続ヒットする（たとえば強なら、攻撃5発中3発までヒットし、残り2発は空振り）。3発目（写真4枚目）以降の攻撃は、空中ガード可能。

↓タメ↑+Ⓚ



	弱	中	強
攻撃値	20, 10, 8	21+10+6×2	22+10+6×3
得点	500, 200, 200	500+200×3	500+200×4
ビヨリ値	4, 4, 4	3×4	3×5
ゲージ増加量	空3/防3+1×2 /当10	空3/防3+1×2 /当10+2	空3/防3+1×2 /当10+2×2
最大ヒット回数/ 最大ケズリ回数	1/3	2/3 (空中連続ヒットあり)	3/3 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果		ダウン	

立ち
しゃがみ
空中



挑発

スタートボタン



挑発ポーズで唯一、攻撃判定がついている（左手の部分）。1ラウンドに1回という使用制限あり。基知支をキャンセルしてだせるが、ケズリ能力はない。

攻撃値	2	必殺技	×
得点	100	基本技	×
ビヨリ値	0	立ち	○
ゲージ増加量	空0/防3/当6	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	×



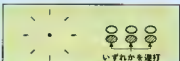
百裂脚

HYAKURETSUKYAKU

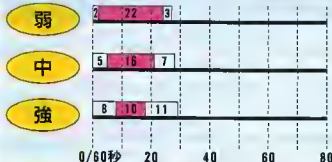
Ⓚ連打

残像を発するほどのすばやい蹴り連打。蹴りをくりだす方向は弱中強共通で、斜め上→斜め下→前方→下のくり返し。ただし、蹴りをくりだす速度は弱より中、

強のほうが上。連打速度が遅いか、あるいは連打を止めると、その直後に技を中断する。なお、タイムチャートは1ループ（4発）で止めた場合のものだ。



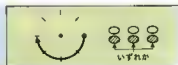
	弱	中	強
攻撃値		1発につき10	
得点		1発につき200	
ビヨリ値		1発につき1	
ゲージ増加量	空3/防3/当4+1	空3/防3/当4+1×2	空3/防3/当4+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケズリ回数	2/2	3/3	4/4
ヒット効果	のけぞり		



旋円蹴

SENSEYU

→↘↓↙←+Ⓚ



小さく跳ねて逆立ちしたあと、ふたたび跳ね上がり、閉鎖状態からカートを振り下ろす。逆立ちする直前までは完全無敵で、そのあと、動作が終わるまで足には食らい判定がない(部分無敵)。

弱中強で動作は同じだが、弱だとその場で攻撃するのに対し、強は大きく前進しつつ攻撃する。なお、動作中は空中判定(空に浮いている)になっているため、攻撃を食らうと宙に吹き飛ば。

知られざる当たり判定の世界

21/60秒後



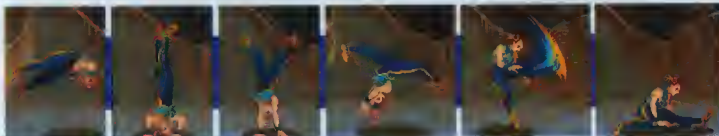
立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

弱

中

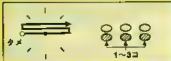
強

	弱	中	強
攻撃値	15	16	17
得点	400		
ビヨリ値	5	8	10
ゲージ増加量	空4/防5/当6		
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



千裂脚

SENRETSUKYAKU

←タメ→←→+Ⓚ×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)

前方へ踏み込みつつ回り蹴りをくりだし、トドメに百裂脚を1セット(4発)たたき込む。百裂脚の4発目(最後の一撃)を食らった相手はダウンする。1回蹴りの回数はLEVELごとにちがいが(LV1は1回, LV2は2回, LV3なら3回)。そのぶん踏み込み距離も変化する。なお、空中の相手に対して連続ヒットは望めない。

LEVELごとのちがい

LEVELの差は攻撃回数だけでなく、完全無敵の時間にも影響する。もっとも短いLV1の場合、1発目の攻撃判定が出現する直前までしか無敵状態が持続しないため、相手の攻撃とぶつかり合った場合、まず相打ちになってしまう。LV2は1発目の攻撃動作が終わるまで、LV3ならば2発目の攻撃がでるまで完全無敵のため、単に攻撃値だけでなく、実用面での性能も上がるのだ。

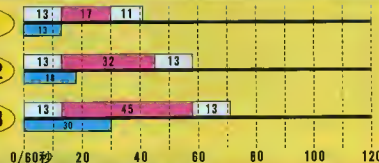
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+8×4	18+16+8×4	25+20×2+12×4
得点	400+200×4	400×2+200×4	1000+500×2+300×4
ビヨリ値	0×2+1×3	0×3+1×3	0×4+1×3
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	5/5	6/6	7/7
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)		

LV1

LV2

LV3



▲顔面に光気が集成し

▲突進しつつ回り蹴り(残像に注目)

▲1~3回、踏み込み蹴りをくりだし

▲百裂脚4発で相手を蹴り倒す

覇山天昇脚

HAZANTENSYOKYAKU

回転数を増加し、はるか上空まで舞い上がる天昇脚。食らった相手は小さく跳ね飛ばされてダウンするが、表内の「最大ヒット」

△タメ△△△+△(K)×1~3同時
(オートガード時:中△+中K同時)



回数」の数値までならば、吹き飛んだ相手に連続ヒットする。攻撃判定の出現回数-2発=最大ヒット回数と考えればいいだろう。

LEVELごとのちがい

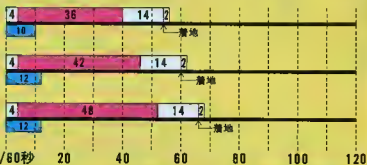
ヒット数の差は下表のとおり。無敵時間に関しては、LV1は1発目(ヒザの部分)の攻撃判定がでた直後まで、LV2と3は2発目の回し蹴りがでるまで、となっている。つまり、LV1のみ無敵時間が短い。

余談だが、天昇脚と覇山天昇脚は宙に跳ね上がる前に、少し前方へ移動する。そのため、真上の相手を攻撃しようとする、その後方へすり抜けてしまうぞ。

LV1

LV2

LV3



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×



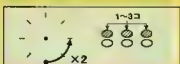
▲コブシが光り ▲強化版の天昇脚へ ▲画面の上まで昇る

気功掌

KIKOSYO

掌底に気を集中したのち、前方へ振りかざして、巨大な気の力場を放射する。放射した瞬間の攻撃判定は見た目よりも狭く小さいが、時間がたつに連れてどん

↓△→↓△→△+△(P)×1~3同時
(オートガード時:強△+強K同時)

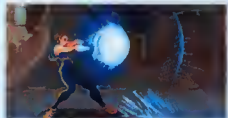


どん広がっていき、消滅直前にはかなりの広範囲に攻撃が届く。上のLEVELほど放射時間は長くなるため、それだけ最終的な攻撃範囲も広くなる。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

LEVELごとのちがい

上のLEVELほど、長くなる放射時間に比例して、ヒット回数が多くなる。ヒット数のもっとも多いLV3だと、攻撃途中から前方に衝撃波まで発生し、より遠くへ攻撃が届くようになるぞ。無敵時間もLVごとに増加、LV3ならば前方に衝撃波が発生するまで無敵状態が継続してくれる。

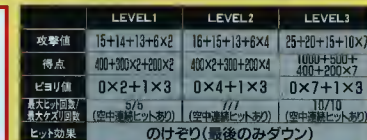


▲LV3のみ、攻撃範囲がどんどん広がっていき途中で、前方に衝撃波までも発生する

LV1

LV2

LV3



のけぞり(最後のみダウン)

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲両手に力を集中し ▲前方へ振りかざして ▲巨大な気のカタマリを発生 ▲限界まで気の放射をつづけ ▲やがて光は消滅していく

ナッシュ

NASH



PLAY BACK—ナッシュ

海外バージョンでの名前はチャーリー



ストリートファイター-ALPHA

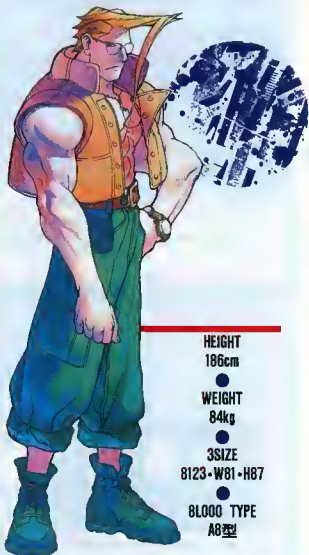
「ストII」ファンなら、ナッシュといえば、ベガのサイコパワーによって殺されたガイルの友人を連想することだろう。

しかし、「ストZERO」のナッシュと「ストII」のナッシュが同一人物であるかは、「ミステリアスファクト」として明確にされていない。

アメリカ空軍に所属していることから、使う技が類似していることから、その可能性は高そうだが……。

アメリカ空軍（エアフォース）中尉の彼は、軍の中でも1,2を争うほどの知識と経験を兼ね備えた戦士だったが、ある日、軍の上層部が麻薬組織とからんでいるという情報を耳にする。

それは事実なのか……？ 揺れ動く気持ちを抑えきれなくなったナッシュは、上層部に悟られぬよう、単独で麻薬組織の調査を開始した。



HEIGHT
186cm
●
WEIGHT
84kg
●
3SIZE
8123・W81・H87
●
8LOOO TYPE
A8型

from開発スタッフ

ナッシュは基本的にガイルと同じ技で構成されているキャラクターです。新しく追加されたソニックブレイクは、本当は3発までしか撃てなかったのですが、4発撃たせたいという理由で、足からもソニックを撃てる男になってしまいました。必殺技は少ないですが、多彩な連続技で華麗な闘いをしてください。

STAGE アメリカ東部

「ファイナルファイト」の舞台・メトロシティ。試合を見ようと大勢の観客が詰めかけている。中央にいる女性を連れてTシャツの青年は……。



THE ART OF NASH

※格発は→以外+スタートボタンが勝利①、→夏葉+スタートボタンが勝利②と同じ。



立ち

弱パンチ

ジャブ

JAB



攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	○
ガード増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

3 4 20 40 60

中パンチ

アッパー

UPPER



攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	基本技	○
ビヨリ値	6	連打	×
ガード増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

4 8 14 20 40 60

強パンチ

ストレート

STRAIGHT




攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

6 8 16 20 40 60

しゃがみ

ジャブ

JAB




攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	○
ガード増量	空0/防1/当2	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

3 4 20 40 60

ストレート

STRAIGHT




攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード増量	空1/防3/当5	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

6 10 20 40 60

リフトアッパー

LIFT UPPER



攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード増量	空1/防4/当7	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

6 10 26 20 40 60

ジャンプ

垂直ジャンプ

ストレート

STRAIGHT




攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

3 32 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンプチョップ

JUMP CHOP




攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

9 12 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンプチョップ

JUMP CHOP




攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

6 8 20 40 60

斜めジャンプ

ストレート

STRAIGHT



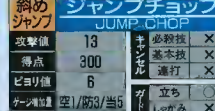
攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

3 32 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンプチョップ

JUMP CHOP



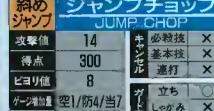
攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

9 16 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンプチョップ

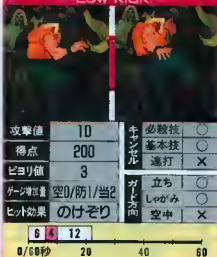
JUMP CHOP



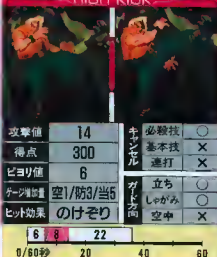
攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

6 8 20 40 60

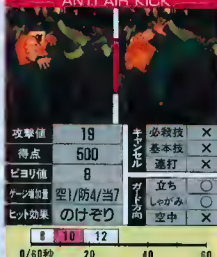
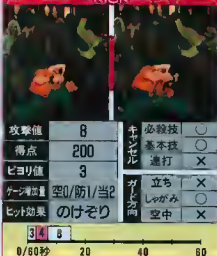
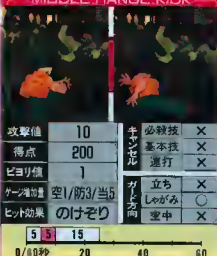
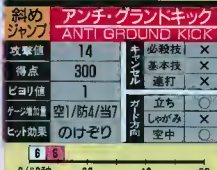
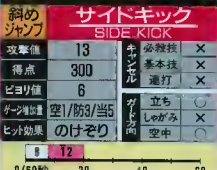
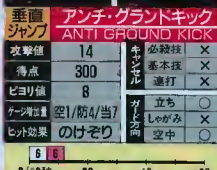
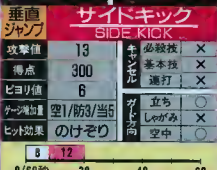
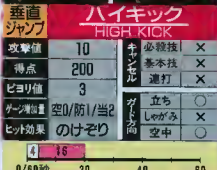
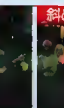
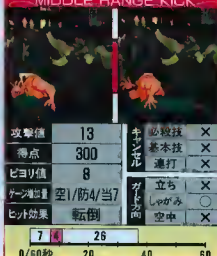
弱キック

ローキック
LOW KICK

中キック

ハイキック
HIGH KICK

強キック

アンチ・エアキック
ANTI AIR KICKキック
KICKミドルレンジキック
MIDDLE RANGE KICKミドルレンジキック
MIDDLE RANGE KICK

ソニックブーム

SONIC BOOM

←タメ→+P

右腕をすばやく横に振るい、前方へ回転しながら飛行する光の刃をはなつ。コマンド完成から発射までの動作時間は、全キャラ中でも屈指の短さをほこるが、ソニックブームの攻撃値はつねに一定で、発射の瞬間だけ攻撃値が高い、といった変化はない。

発射にかかる時間は弱中強どれでも同じだが、発射後の垂直時間中はだけがわずかに短く、弱と強が同じ時間となっている。

知られざる当たり判定の世界

13/60秒後
(4コマ目)〜



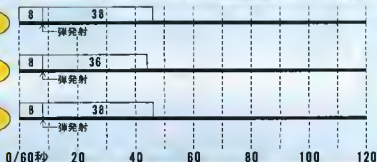
立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	14	15	18
得点	300	400	400
ビヨリ値	1		
ゲージ増量量	空4/防8/当12	空4/防9/当14	空4/防10/当16
最大小回量/ 最大ケスリ回量	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

弱

中

強



スピニングバックナックル

SPINNING BACK KNUCKLE

→+強P



左足を軸に、体を時計周りに大きく回転させつつ、右腕で真拳をくりだす。動作の大きい技だが、攻撃のする速度はそれほど遅くない。ビヨリ値が必殺技並に高いのも特徴。

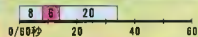
攻撃値	14	キセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	10		連打	×
ゲージ増量量	空1/防4/当7	ガード面	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○
			空中	×

8

6

20

0/60秒204060



ジャンピングソバット

JUMPING SOBAT

←or→+中K



体を逆時計周りにひねりつつ前方へ跳ね、横蹴りをふるう。空中攻撃あつかいのため、しゃがみガード不可のかわりに空中ガード可能。攻撃動作は遅め。

攻撃値	14	キセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○

18

4

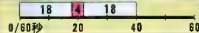
18

0/60秒

20

40

60



ステップキック

STEP KICK

←or→+強K



1歩踏み込んで間合いをつめ、サイドキックをくりだす。左の技と同様に、レバー方向に関係なく、前方へ移動しながら攻撃する。攻撃動作はやや遅め。

攻撃値	15	キセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガト方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○
			空中	×

15

6

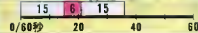
15

0/60秒

20

40

60



サマーソルトシェル

↓タメ↑+Ⓚ

SOMERSAULT SHELL

うしろを向いて、まず左足、つづけて右足を振り上げて、大きく宙返りする。弱と中は攻撃判定がでるまで、強は攻撃判定出現の60分の1秒前まで完全無敵。攻撃判定がでた瞬間の攻撃値がもっとも高く、このときの空中ガード不可。なお、強にかざり、右足を振り上げたとき(写真の4枚目)に攻撃判定が再出現するが、空中連続ヒット能力はないため、2ヒットするのは地上の相手にかざり。

知られざる当たり判定の世界

4/60秒後
(判定目)

立ち ○
しゃがみ ○
空中 ○, ×

弱
中
強

	弱	中	強
攻撃値	26, 22, 14	27, 22, 13, 12, 8	(26, 22) + (13, 12, 8)
得点	1000, 500, 300	1500, 500, 300, 300, 200	(1000, 500) + (300, 300, 200)
ビヨリ値	8	10	6+6
ゲージ増量	空7/防10/当13	空7/防10/当13	空7/防10+3/当13+4
最大ビヨリ値/最大ゲージ回復	1/1	1/1	2/2
ヒット効果	ダウン	ダウン	のけぞり+ダウン

0/60秒 20 40 60 80 100 120



ドラゴンスプレックス

DRAGON SUPREX

相手の近くで
←or→+中or強P

相手の背後にすばやく回り込み、両腕で腰を抱えて持ち上げたのち、後頭部から地面へ落とす。投げる方向はレバーの入力方向に準じている。つまり、→なら右へ、←なら左へ相手を投げる。

攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ニーガトリング

KNEE GATLING

相手の近くで
←or→+中or強K

相手の腹にヒザ蹴りを連発でたたき込んだあと、最後に蹴り飛ばす。つかんだあと、レバーを押しボタンを連打することで攻撃回数を少し増やせるほか、相手が同じ入力をしてよりほどく(攻撃回数を減らす)のを抑えることもできる。

攻撃値	1発につき(最後ののみ10)(1発につき100)(最後ののみ500)
得点	
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	3~6
投げ間合い	20ドット

フライングバスタードロップ

FLYING BUSTER DROP

お互い空中で
↑以外+中or強P

自分も相手もジャンプ中で、接近状態のときのみに使える。空中専用の投げ技。つかんだ相手を肩にかかえて地面に降下、着地の衝撃でダメージを与える。投げ判定が上方向にあるため、自分より下にいる相手を投げることはできない。

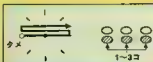
攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	10ドット(空中で)

クロスファイアブリッツ

CROSS FIRE BRITZ

前進しながら、多彩な蹴り技を4発連続でくりだす (LV2や3の場合は、パンチ系の技も追加される)。1発1発の技のポーズは基本技と同じに見えるが、1発目のハイキックが蹴り上げではなくうしろ回し蹴りになっていたり、攻撃動作は少し変化している。
余韻だが、コマンドは「タメ」→「+」でもOKだ。

←タメ→ ←→ + ⊗ ×1~3同時
(オートガード時: 中P + 中K同時)



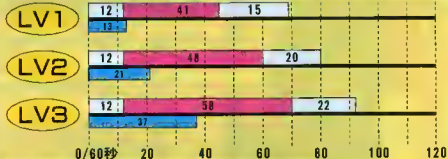
LEVELごとのちがい

4発目をのぞけば、攻撃動作は全LEVEL共通。攻撃回数がちがいはない。

変化するのは、最後の1発のヒット効果。LV1は普通にダウンし、LV2は吹き飛ばし、LV3は上に吹き飛ばしてダウンする。無敵時間は、LV1は1発目の攻撃がでるまで、LV2は2発目、LV3なら3発目の攻撃がでるまで、となっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	19+15+14×2	19+15+14×2+16	19+15+14×2+16+20
得点	500+400+300×2	500+400+300×2+400	500+400+300×2+400+500
ヒヨリ値	0	0×2+1×3	0×4+1×2
最大ヒット数/最大ダメージ	4/4	5/5	6/6
ヒット効果	(空中連続ヒットあり)のけぞり (最後ののみダウン)	(空中連続ヒットあり)のけぞり (最後ののみダウン)	(空中連続ヒットあり)のけぞり (最後ののみダウン)

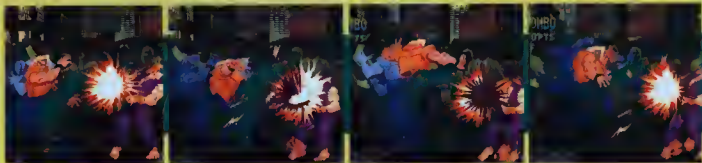


LEVEL1



▲コブシが光り ▲まずは上段への回し蹴り ▲つづけてうしろ回し蹴り ▲低空のソバットへつなぎ ▲最後は1発目と同じ技

LEVEL2



▲身構えたのち上段回し蹴り ▲うしろ回し蹴り→ソバットへ ▲ここまではLV1と同じだが ▲4発目で別の技へ切り替わり



▲さらに体をひねって真拳へ移行する ▲LV2だとかここまでは。LV3の場合は ▲最後に左アッパーをたたき込む

ZEROカウンター

地上で攻撃をガード中に
← ↓ + P

相手の攻撃を受け流したあと、体を回転させて裏拳で反撃する。特殊技のスピニングバックナックルと動作はほとんど同じだが、性能はまったく別モノ。

攻撃値	15	キル値	×
得点	400	基本技	×
ヒヨリ値	8	連打	×
ゲージ消費量	ダウ	立ち	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	○
		空中	×
	26 6 12		
	0/60秒 20 40 60		

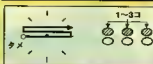
ソニックブレイク

SONIC BREAK

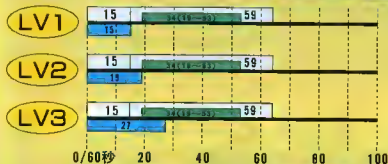
コマンド入力後、⑨を連打することで最大4発のソニックブーム(弾速は強ソニックと同じ)を発射できる。連打といっても、タイム・チャート内の緑色の時間帯(=追加入力を受け付けている)で⑨を押せばいい程度。発射タイミングをズラすこともできる。それぞれの弾は、発射した瞬間(0.1秒前後)のみ空中ガード不可。

無敵時間は、LV1だと1発目を発射する直前までだが、LV2なら発射直後まで。LV3ならばさらに長い時間、無敵状態が持続するぞ。

←タメ→←→+⑨×1~3同時
(オートガード時:弱⑨+弱⑨同時)
(⑨連打で攻撃回数が増加)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	1発につき28	1発につき21	1発につき27
得点	1発につき1000	1発につき500	1発につき1500
ビヨリ値	1発につき1		
最大ビヨリ値/最大ケズリ回数	2/2	3/3	4/4
ヒット効果	のけぞり		



▲右手が光り ▲まず右方向から1発目 ▲左アッパーから2発目 ▲1回転して真拳で3発目 ▲4発目は足から発射

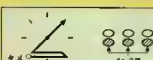
サマーソルトジャスティス

SOMERSAULT JUSTICE

前方へ移動しながら、地をうようにサマーソルト一宙に舞い上がるサマーソルトと連続してくりだす(LV3にかぎり、地をうようにサマーソルトを2回くりかえしたあと、3回転目で舞い上がる)。

コマンドの最後の⑨は、上方向びただらどこでもいい。つまり、
⑨タメ⑨↑や⑨タメ⑨↓や⑨でも受け付けてくれる。

⑨タメ⑨↑+⑨×1~3同時
(オートガード時:強⑨+強⑨同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15+12+6+13+8×2	20+12+8+18+8×2	20+15×2+20+15+10+20+10×2
得点	400+300+200+300+200×2	500+300+200+300+200×2	500+200×2+500+400+200+200×2
ビヨリ値	0×3+1×3	0×3+1×3	0×6+1×3
最大ビヨリ値/最大ケズリ回数	6/6 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)	8/8 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり(最後の1撃のみダウン)		

LEVELごとのちがい

最初の回転はどのLEVELでも同じ(前方へ移動するのみ)だが、最後の舞い上がる高さは、LV1のみ低く(弱サマーソルトシエルよりも低い)、LV2と3は極端に高い(強サマーソルトシエルよりも高い位置まで舞い上がる)。

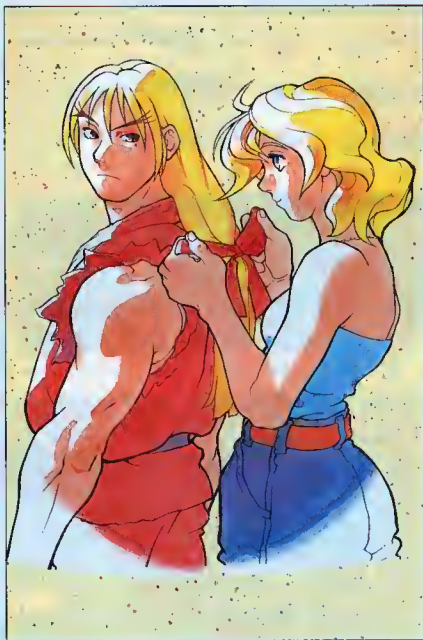
無敵時間は、LV1は1回転目の途中(写真の2枚目)まで、LV2は1回転し終わるまで、LV3なら2回転するまで持続する。



▲光が集中し ▲地をうように1回転 ▲LV3なら、このあと ▲もう1回転かえたのち ▲トドメにさらに1回転

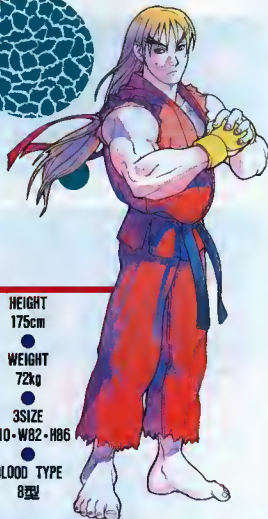
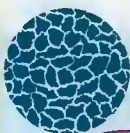
ケン

KEN(拳)



ライバルのリュウと別れ、アメリカで修行をつづけていたケンのもとに、リュウがムエタイの帝王を打ち破ったという武勇伝が伝わってきた。

このアメリカで体術と気功法に磨きをかけるつもりでいたケンだが、その話を聞いた瞬間、すぐさま日本へと帰国する。成長した友人と拳を交えるために――。



HEIGHT
175cm

WEIGHT
72kg

3SIZE
8110・W82・H86

BLOOD TYPE
B型

PLAY BACK—ケン

コブシの先に何を見るのか……!?



スーパーストリートファイターII

もとはリュウと同じ性能を持っていたケンだが、「ストIIダッシュ」で同キャラ戦が可能になり、リュウとの差別化が図られるようになった。そのコンセプトとなったのが、「ストI」時代から定着していた「リュウは地味、ケンは派手」というイメージ。女性ファンを意識したバストアップのグラフィックや、昇龍拳を撃ちまくるCPUケンが、それを証明しているだろう。

from開発スタッフ

「行くぜっ、昇龍突破!!」と、一緒に叫んだプレイヤーのかたがたも結構いらっしゃるのではな
いでしょうか。「ZERO」のケンは、燃え燃えの熱血野郎です。さらに、足かせの悪さもピカイ
ズ。前転などであり、戦法にさまざまなバリエ
ーションをつけられるのが、「ZERO」のケン
ならではのところ。神龍拳というスーパ
ーコンボも加わり、昇龍拳のケンというイメー
ジも、固まってきたように思います。

STAGE アメリカ東部

ナッシュと同じくメトロシティだが、夕方だからか顧客らしき人はいない。中央で踊っている黒人ダンサーは若かりしころのディー・ジェイか!?



ケン

THE ART OF KEN

*挑発は→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンがスタートポーズの2枚目と同じ。



弱パンチ

ジャブ JAB

攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	○
ビヨリ値	3		連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

3 4 4

0/60秒 20 40 60

中パンチ

アッパー UPPER

攻撃値	14, 8	キャンセル	必殺技	○
得点	300, 200		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

3 9 12

0/60秒 20 40 60

強パンチ

正拳突き SEIKENZUKI

攻撃値	19	キャンセル	必殺技	○
得点	500		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

6 6 18

0/60秒 20 40 60

ジャブ JAB

攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	○
ビヨリ値	1		連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

3 4 4

0/60秒 20 40 60

ストレート STRAIGHT

攻撃値	14	キャンセル	必殺技	○
得点	300		基本技	○
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

4 4 6

0/60秒 20 40 60

突き上げアッパー TSUKIAGE UPPER

攻撃値	19, 17	キャンセル	必殺技	○
得点	500, 400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

4 11 11

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

攻撃値	13	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

3 32

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

攻撃値	14	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

5 26

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

攻撃値	18	キャンセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

8 6

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

攻撃値	13	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

4 32

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

攻撃値	14	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

5 26

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

攻撃値	17	キャンセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
		空中	○	×

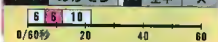
5 9

0/60秒 20 40 60

弱キック

ローキック LOW KICK

攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	○
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

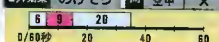


中キック

鎌払い蹴り KAMABARAIGERI

2 HIT

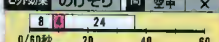
攻撃値	14+8	キック	必殺技	○+×
得点	300+200	キック	基本技	×
ビヨリ値	4+2	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4+1/当3+2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



強キック

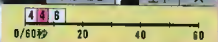
一文字蹴り ICHIMONJUGERI

攻撃値	14	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



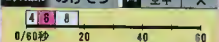
キック KICK

攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	○
ビヨリ値	3	キック	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



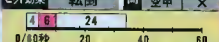
くるぶしキック KURUBUSHI KICK

攻撃値	14	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当6	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



回転足払い KAITEN ASHIBARA

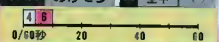
攻撃値	17	キック	必殺技	○
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	×
ヒット効果	転倒	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



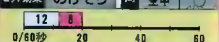
垂直 ジャンプ	前蹴り MAEGERI			
攻撃値	14	キックセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード 方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○



垂直 ジャンプ	前蹴り MAEGERI			
攻撃値	15	キックセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当6	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	○



垂直 ジャンプ	旋風脚 SENPUKYAKU			
攻撃値	18	キック	必殺技	×
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○



斜めジャンプ	ひざ蹴り HIZAGERI			
攻撃値	13	キック	必殺技	×
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○

7 32

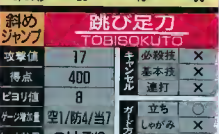
0/80秒 20 40 60



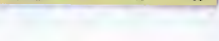
斜めジャンプ	ひざ落とし HIZATOTOSHI	ガード	空中	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当6	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	○

0/60秒 20 40 60

8	14
---	----



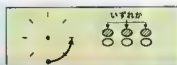
ヒット効果	のけぞり	向	空中	○
	6 7			
	0/60秒	20	40	60



波動拳

HADOKEN

↓↘→+P



両手を腰まで引いて気を集中したのち、前方へ突きだして気弾を発射する。気弾は手から発射された瞬間だけ攻撃値が高く、それ以降は一定の数値のままで飛んでいく（表内の左の数値が発射した瞬間、右が発射したあとのもの）。

なお、リュウの「強・波動拳を発射の瞬間に当たると、相手が燃えてダウンする」という能力は、ケンの変動拳にはない。

リュウとのちがい

動作はリュウとまったく同じに見えるが、両手を腰に構えているときのポーズだけ微妙にちがう（写真をよく見比べてみよう）。

同じ強さの波動拳を同時に入力すると、発射までにかかる時間はリュウのほうが60分の2秒短い。逆に発射したあとの硬直時間はケンのほうが60分の2秒短い。つまり、動作全体にかかる時間はリュウもケンも同じ、ということになる。

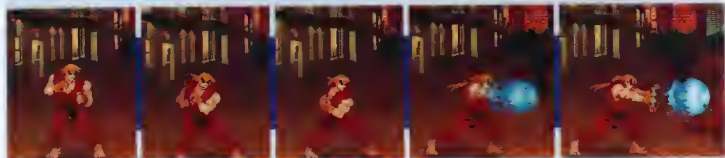
立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

弱

中

強

	弱	中	強
攻撃値	21, 20	22, 21	23, 22
得点	500, 500	500, 500	1000, 500
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増加量	空3/防5/当8		
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



前方転身

ZENPOTENSHIN

↓↙←+P

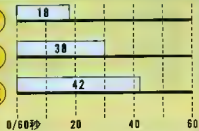


体を丸めて前方へ転がる（距離はボタンの弱中強で指定）。ゲージ増加量は1。動作中は相手をすり抜ける。

弱

中

強



稲妻かかと割り

INAZUMAKAKATOWARI

2 HIT

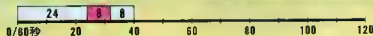
→+中K



右足を目一杯振り上げたあと、勢いをつけて前方へ振り下ろす。しゃがみガード不可の振り技。振り下ろす動作に入るまで攻撃判定はないが、体を少し前にスライドさせるぶん、攻撃の射程距離は長い。

攻撃値	18+8
得点	400+200
ビヨリ値	3+3
ゲージ増加量	空/防4/当4
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	×
空中	×



地獄車

ZIGOKUGURUMA

相手の近くで

←or→+中or強P



うしろへ倒れ込んで相手の体勢をくずし、そのまま後方へ2回転したあと、勢いよくほうり投げる。相手をとらえるときのレバー方向（←or→）で、投げる方向（左or右）を指定できる。

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

昇龍拳

SYORYUKEN

→↓↘+P

コブンを振り上げ、宙へ舞い上がる。弱だと1発で相手をダウンするが、中や強の場合、地上での攻撃はのけるのみ。空中に舞い上がったからの攻撃で、はじめて相手をダウン（強なら燃焼+ダウン）させられる。コマンド完成直後から、上昇途中までは完全無敵で、さらに無敵時間中は空中ガード不可。

なお、連続写真にはコブンを燃える強・昇龍拳を採用した。

知られざる当たり判定の世界
(2/3目)

2/60秒後



ガード方向	立ち	しゃがみ	空中
	○	○	Xは空で

弱

中

強



リュウとのちがい

ケンの昇龍拳はリュウより大振りなぶん、攻撃面の性能は高いがムラもある。とくに強・昇龍拳は、直撃したときの威力は目をみはるものの、上昇中に当てるだけだと派手に燃えるがダメージは2-3ドット……と極端だ。



▲ムダのないリュウの構えに対して、ケンはここまで深く構える



▲動作が大きいぶん、ケンのほうが舞舞時間は長い。同じ強まで同時になすと、かならずケンが勝つ

つかみひざ蹴り
TSUKAMIHIZAGERI

相手の近くで
←or→+中or強K



相手のみぞおちにひざ蹴りを何発も打ち込んで、トドメに蹴り飛ばす。レバーを回し、ボタンを連打することで攻撃回数を増やせる。ちなみに受け身を取られると、最後の蹴りの攻撃値の半分（9ポイント）しかダメージを与えられない。

攻撃値	1回につき100 (最後の500)
得点	1回につき100 (最後の500)
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	4~10
投げ合い	20ドット

地獄風車
ZIGOKUHUSYA

お互い空中で
↑以外+中or強P



空中で相手をつかみ、後方へ回転しながら降下したあと地面を転がり、最後にはうり投げる。レバー入力で投げる方向の選択可能。投げ判定は自分の前面にあり、ほぼ真正面に相手かいた場合のみ、投げることができる。

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ合い	20ドット

竜巻旋風脚

TATSUMAKISENPUKYAKU

↓↙←+K (空中でも使用可能)



高速で右回転しながら低空を飛行する旋風脚。回転数は、弱中強でそれぞれ2、3、4回転と、リュウより1回ぶん多い。地上の相手に対しては、攻撃が届くかぎり連続ヒットする(空中連続ヒット能力がないため、空中の相手には1発しかヒットしない)。

跳ね上がる瞬間(写真の1枚目)のヒザには攻撃判定があり、攻撃値も14と、振り回す蹴り(攻撃値8)よりも数値が高くなっている。

リュウとのちがい

性能差は上で説明したとおり。ケンの場合、地上の相手が食らっても倒れないので、画面端で仕掛けると着地時の反撃が少し恐い(お互いの行動可能になるタイミングが、ガードされたときは同時、ヒット時でもほんの瞬こちが早い程度のため)。

ちなみに最大ケズリ回数の数値は、画面端の春麗に対してのみ成立するもの。ほかの相手に対しては、1~2回少なくなる。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	14+8×2	14+8×3	14+8×4
得点	300+200×2	300+200×3	300+200×4
ビヨリ値	1×3	1×4	1×5
ゲージ増加量	空5/防5/当6+1×2	空5/防5/当6+1×3	空5/防5/当6+1×4
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/4	4/5	5/5
ヒット効果	のけぞり(空中も同じ)		

弱
中
強



空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に竜巻旋風脚をだすと、リュウの場合と同じく、初期動作(跳ね上がって体を左にひねる)が省略されて回転をはじめる。"浮力"がわかる強さや方向もリュウと同じで、前方ジャンプや垂直ジャンプ中なら前方斜め上、後方ジャンプ中なら後方斜め上方向へ少し浮かび感じの軌道をえがく。

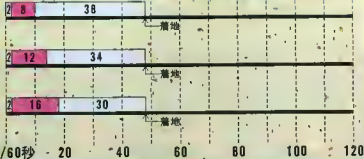
なお、いきなり回転をはじめるため、地上の竜巻旋風脚にあった「ヒザ蹴り」はなくなってしまう。



▲リュウと同じく、いきなり回転をはじめる

弱
中
強

	弱	中	強
攻撃値	1発につき8		
得点	1発につき200		
ビヨリ値	1発につき1		
ゲージ増加量	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2	空5/防5/当6+1×2
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	3/3	3/4
ヒット効果	のけぞり		



ZEROカウンター

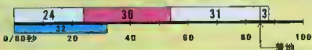
地上で攻撃をガード中に
←↙↓+P



動作は強・昇龍拳だが連続ヒットはなく、コブシも不完全燃焼で(少し火がでている)、燃焼効果はなし。

攻撃値	24, 24, 20, 2
得点	1000, 1000, 500, 100
ビヨリ値	8, 6, 6, 6
ゲージ増加量	防5/当6+1
ヒット効果	ダウン

必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×



昇龍裂破

SYORYUREPPA

横方向へスライドするような動作の昇龍拳から、前方へ舞い上がり昇龍拳へと連続してくる(LV3の場合は、横へスライドする昇龍拳2回のあと、3回目でコブツに火をつけて高く舞い上がる。最後に相手を燃やせるのもLV3だけ)。相手との距離が中途半端に離れていると、途中で攻撃が空振り、残りをガードされる場合もある。

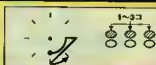
LEVELごとのちがい

LV1の場合、2回目の昇龍拳はほぼ真上へ、中・昇龍拳並りの高さまで上昇する。1回目の昇龍拳の動作中は完全無敵。

LV2は、強・昇龍拳と同じくらいの高さまで上昇する。横への移動距離も互角だ。2回目の昇龍拳が上昇しきるまで完全無敵。

LV3だと、さらに高く上昇し、強・昇龍拳並みに横へ移動する。完全無敵の時間も、3回目の昇龍拳が上昇しきるまでつづく。

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (P) × 1 ~ 3 同時
(オートガード時: 弱P + 弱K 同時)



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

最大ダメージ/最大ダメージ回数	4/4 (空中連続ヒットあり) のけぞり (舞踏のみダウン)
-----------------	---

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+12+15+8	20+12+10+13+8×2	25+20+22+15×2+10×2
得点	400+300+400+200	500+300+200+300+200×2	1000+500×2+400×2+200×2
ビヨリ値	0		

最大ダメージ/最大ダメージ回数	5/5 (空中連続ヒットあり) のけぞり (舞踏のみダウン)	7/7 (空中連続ヒットあり) のけぞり (舞踏のみダウン)
-----------------	---	---



▲光が集中し ▲横へスべるような昇龍拳 ▲LV3なら再度くりだして ▲トドめの昇龍拳で上空へ ▲LV3なら燃焼効果付き

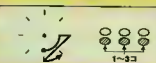
神龍拳

SHINRYUKEN

昇龍拳のポーズで回転しながら真上へ舞い上がる。食らった相手は引き込まれるようにして上空へ吹き飛ばし、ダウンする(技のでぎわにかぎり、のけぞりポーズ

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (K) × 1 ~ 3 同時

(オートガード時: 中P + 中K 同時 or 強P + 強K 同時)
(ボタン連打で攻撃回数が増加)



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ズで相手が引き込まれてくる)。動作中にボタン(パンチ・キックを問わず)を連打することで、上昇速度とヒット(orケズリ)回数が増加する。

LEVELごとのちがい

ボタンを連打しなかった場合の最大ヒット回数は、LV1は6、LV2は7、LV3は8となっている。つまり、LV1だと連打してもヒット回数が増えないのだ(ケズリ回数のほうはちゃんと増加するのだ)。

無敵時間は、LV1のみ地面から離れる瞬間まで。LV2と3ならば、攻撃判定が消えるまで完全無敵が持続する。

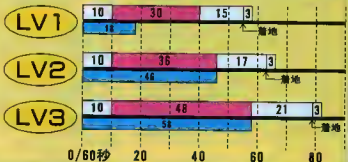


▲1回転したあと ▲光が集まってくる ▲相手を引き込み ▲真上へ回転上昇

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	19+12+8×4	19+12+6×8	19+14+12×12
得点	500+300+200×4	500+300+200×8	500+300+300×12
ビヨリ値	0		

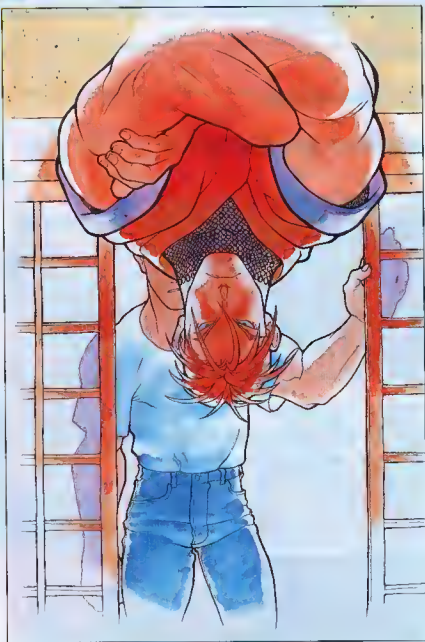
最大ダメージ/最大ダメージ回数	6/12 (空中連続ヒットあり)	10/14 (空中連続ヒットあり)	14/16 (空中連続ヒットあり)
-----------------	---------------------	----------------------	----------------------

上昇中のみダウン(引き込み効果あり)



ガイ

GUY(凱)



武術流忍術39代目継承者。暴力集団「マッドギア」による「ジェシカ誘拐事件」は無事に解決したが、そのことでガイは自分の力不足を感じずにはいられなかった。

形式化された武術を極めても、実戦では何の役にも立たない——。ガイは、ストリートファイターとして、実戦での稽古に励みはじめた。



HEIGHT
179cm

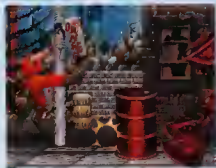
●
WEIGHT
72kg

●
SIZE
B108・W77・H82

●
BLOOD TYPE
O型

PLAY BACK—ガイ

せっしゃもすけだちいたす！



ファイナルファイト

ガイの動作は、登場シーンにはじまり、立ち弱パンチ、武神旋風脚など、「ファイナルファイト」でのそれを忠実に再現している。ちなみに、当時のガイは、主役の妹の恋人の居候という悲しい役柄で、スーパーファミへの移植時には、存在そのものを抹消された辛い過去を持つ。もともと、その苦難を乗り越え、「ファイナルファイト・ガイ」「〜2」「〜タフ」には連続出演しているのだが。

from開発スタッフ

もともとは、「ファイナルファイト」のキャラクターであるガイ。マッドギアを粉砕した旋風脚は健在です。武神イザナ落とし、疾駆けなどの技で、他のキャラクターとは一味ちがった、スピーディかつトリッキーな闘いができると思います。今は特殊連続技となっている武神蹴鎖拳は、開発中は「ファイナル連続」と呼ばれ、スーパーゴンボだったりしました。みなさんも自分なりの戦法を見つけ、「これぞ、武術流」という闘いをしてください。

場所はリュウと同じ。コンビニ「SONSON」は、84年に発売されたカプコン製ゲームと同じ名前。勝負がつくと、女学生のスカートが風にびくびくぞ。



THE ART OF GUY

※跳発は勝利①と同じ。



弱パンチ

裏拳

URAKEN



攻撃値	8	キックセル	必殺技	○
得点	200		基本技	○
ビヨリ値	1		連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		○



中パンチ

ストマックジャブ

STOMACH JAB



攻撃値	13	キックセル	必殺技	○
得点	300		基本技	○
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



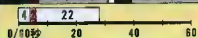
強パンチ

アッパー

UPPER



攻撃値	18	キックセル	必殺技	○
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

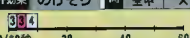


裏拳

URAKEN



攻撃値	8	キックセル	必殺技	○
得点	200		基本技	×
ビヨリ値	1		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

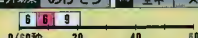


ストレート

STRAIGHT



攻撃値	13	キックセル	必殺技	○
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

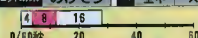


肘打ち

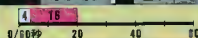
ELBOW



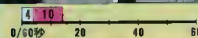
攻撃値	14	キックセル	必殺技	○
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



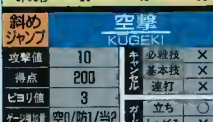
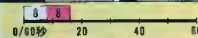
垂直ジャンプ	空撃	キックセル	必殺技	×
攻撃値	12		基本技	×
得点	300		連打	×
ビヨリ値	3		立ち	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



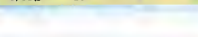
垂直ジャンプ	空撃	キックセル	必殺技	×
攻撃値	13		基本技	×
得点	300		連打	×
ビヨリ値	6		立ち	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



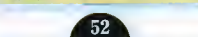
垂直ジャンプ	空裏拳	キックセル	必殺技	×
攻撃値	18		基本技	×
得点	400		連打	×
ビヨリ値	8		立ち	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



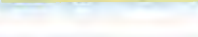
斜めジャンプ	空撃	キックセル	必殺技	×
攻撃値	10		基本技	×
得点	200		連打	×
ビヨリ値	3		立ち	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



斜めジャンプ	空撃	キックセル	必殺技	×
攻撃値	14		基本技	×
得点	300		連打	×
ビヨリ値	6		立ち	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



斜めジャンプ	空裏拳	キックセル	必殺技	×
攻撃値	18		基本技	×
得点	400		連打	×
ビヨリ値	8		立ち	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



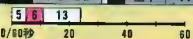
弱キック

ハイキック



攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	○
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×



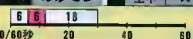
中キック

ミドルキック



攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	○
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×



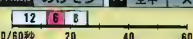
強キック

武神流回し蹴り



攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×



連撃蹴



攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	○
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	×
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×

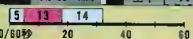


足払い



攻撃値	13+2
得点	300+100
ビヨリ値	3+3
ゲージ増量	空1/防4/当3+2
ヒット効果	のけぞり+転倒

キック	必殺技	○+×
キック	基本技	○+×
キック	連打	×
ガード	立ち	×
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×

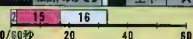


水切り蹴り



攻撃値	14.2
得点	300.100
ビヨリ値	8.3
ゲージ増量	空1/防4/当7
ヒット効果	転倒、のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	×
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	×



攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	×
ガード	空中	○



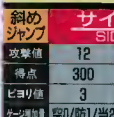
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	○
ガード	空中	○



攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	×
ガード	空中	○



攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	×
ガード	空中	○



攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	×
ガード	空中	○



攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

キック	必殺技	×
キック	基本技	×
キック	連打	×
ガード	立ち	○
ガード	しゃがみ	×
ガード	空中	○



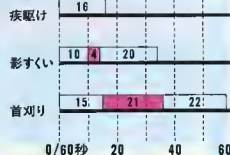
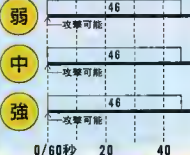
疾駆け

HAYAGAKE

まず $\downarrow \rightarrow + \text{中キック}$ を入力すると、前傾姿勢でダッシュする(ゲージ増加量4、走る速度は一定)。このときの 中 を弱中強どれて入力したかにより、再度 中 を追加入力したときの変化を決定する。

 $\downarrow \rightarrow + \text{中キック} + \text{中}$ (最初の 中 で変化後の動作を決定、つぎの 中 で変化)

	影すくい(中キック)	首狩り(強キック)
攻撃値	14	13+8
得点	300	300+200
ビヨリ値	10	10×2
ゲージ増加量	空0/防43/当46	空4+8/防4+1×2/当4+3×2
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	転倒	のけぞり



走行モーション

急停止(弱)

影すくい(中)

首狩り(強)

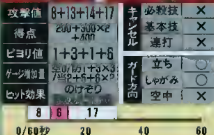


武神獄鎖拳

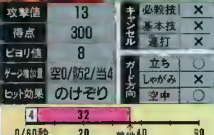
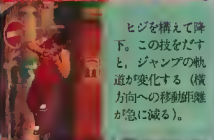
4 HIT

弱 中 、中 中 、強 中 、強 中 の順に入力

弱 中 を相手に当てたときのみ使用可能。立ち状態で、弱 中 →中 中 →強 中 →強 中 と「ZERORO」コンボで、つなぐと、強 中 が専用技のヒジ打ちに変化し、トドメの強 中 (立ち強キックとは性能がちがう)へ移行できる。「ファイナルファイト」で、攻撃ボタン連打でくりだせたコンボネーションか、この技の原型。



肘落とし

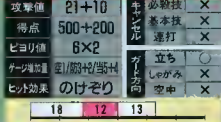
空中で要素+中 中 

首砕き

2 HIT

 $\rightarrow + \text{中}$ 

左腕のヒジをかくけて身構えたのち、前方へ踏み込みつつ振り下ろす。攻撃判定が2発出現し、2発ともしゃがみガード不可。攻撃後のスキはほとんどない。

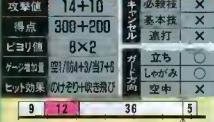


鐵鎚

2 HIT

 $\rightarrow + \text{強}$ 

左足で相手の腹部分を蹴り、さらに右足でアゴを蹴ったのち、後方宙返りして間合いを離す。サマーソルト的な蹴り技。ただし、遠距離でも使用できる。



武神イズナ落とし

BUSHINIZUNAO TOSHI

まず↓→+②を入力すると、前方へ跳び上がる（ゲージ増加量4。弱中強で跳ぶ距離が変化）。ジャンプの頂点を過ぎたあとに②を追加入力したときの状態で、以下のどちらかの技がでる。

	イズナ落とし	肘落とし
攻撃値	23	2
得点	1000	100
ビヨリ値	0	4
ゲージ増加量	空4/防1/当4+2	空4/防4+2/当4+4
最大ヒット回数/最大ダメージ回数	1/—	1/1
ヒット効果	ダウン	のけぞり

↓→+②+②

(相手との位置関係により、追加入力時の技が変化)

地上、空中を問わず相手の頭上で②を追加入力すると、相手をつかんで投げ技（イズナ落とし）へ、それ以外だと真下へ向かう肘落としに変化する（特殊技の肘落としとは別の技）。

弱

中

強

26	22	8
24	22	8
22	22	8

0/60秒 20 40 60 0/60秒 20 40

肘落とし

ガード方向	立ち	しゃがみ	空中
イズナ落とし	×	×	×
肘落とし	○	○	○

10	32	8
10	32	8
10	32	8

0/60秒 20 40

前方ジャンプ

降下中に②を追加入力

イズナ落とし(相手の頭上付近で②)

肘落とし(それ以外で②)

背負い投げ
SEONAGE

の近くで
←or→+中or強②

相手をつかみ、後方へ投げる。レバー入力で投げる方向を選択可能。キックボタンの投げ技でも、動作中に特定のコマンドを入力すると、この投げ技へ変化できる。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ合い	20ドット

つかみひざ蹴り
TSUKAMIHIZAGERI

相手の近くで
←or→+中or強②

つかんでいる最中に
↑↓←→+中or強②

イズナ落とし
IZUNAO TOSHI

の近くで
↑以外+中or強②

攻撃値	22
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ合い	20ドット

捕らえた相手の頭面に、ヒザ蹴りを連続でたたき込む。動作中はレバーを回転させてボタンを連打することで、攻撃回数を増やすことができる。そのほか、→↑←（レバー逆時計回りに1回転可）+中or強②というコマンドをすばやく入力すると、「武神流背負い投げ」という投げ技へ変化できる（背負い投げと同じ動作で、攻撃値14、得点500）。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	4~11
投げ合い	20ドット

相手の胸をかかえて反転。急降下して地面へたたきつける。レバー入力で、投げる方向の選択も可能。

ZEROカウンター
ZERO COUNTER

で攻撃をガード中に
←↓+K

しゃがんでの足払いで、食らった相手を吹き飛ばしてダウンさせる。動作はしゃがみキックと同じだが、ヒット数は1発のみで、立ちガードも可能。

攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	0
ヒット効果	ダウン

0/60秒 24 7 20 40 60

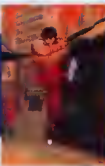
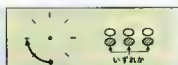
武神旋風脚

BUSHINSENPUKYAKU

足を前方へ突きだし、右回転しながら前方へ舞い上がる。ボタンの弱中強で舞い上がる高さとし最大ヒット回数が増え、弱は低空でヒットし、強は高く舞い上がり、最大3ヒットする。無敵時間は、弱と中は地面から足が離れる（攻撃判定がでる少し前）までしかないが、強なら1発目の攻撃判定が出現するまで持続する。上昇しきったあと、は、真下へ落下していく。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

↓↙←+Ⓚ



	弱	中	強
攻撃値	16, 12	16+12	16+12×2
得点	400, 300	400+300	400+300×2
ビヨリ値	8	5×2	4×3
ゲージ増加量	空7/防7/当8	空7/防7/当8+1	空7/防7/当8+1×2
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	1/2	2/2	3/2
ヒット効果	ダウン	ダウン (空中連続ヒットあり)	ダウン (空中連続ヒットあり)



武神剛雷脚

BUSHINGORAIFYAKU

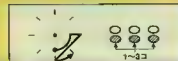
突進しながら連続攻撃をあげる。連続技の内容はLEVELによって少しずつちがうが、最後の一撃のヒット効果はどれも同じだ。相手との距離が中途半端に達し、途中の攻撃が空振ってしまい、残りの技をすべてガードされる場合もある。ガードされると、最後の攻撃のあと、相手に一瞬のつけるスキを与えてしまう。

LEVELごとのちがい

LV1の場合は3発目で相手を浮かせて最後に蹴りとばし、LV2の場合は4、5発目で相手をその場に硬直させて蹴る。LV3の場合は、4発目で相手をこちらに引き込み、5、6発目で硬直させて、トドメの一撃はなつ仕組みになっているぞ。

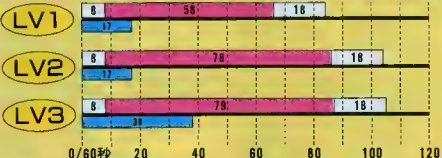
無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃動作が終わるまで、LV3は3発目の攻撃動作が終わるまで、となっている。

↓↘→↓↘+Ⓚ×1~3同時
(オートガード時: 弱P+弱K同時)



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15×4	20+15×3+10×2	25+15×2+8+15+10+32
得点	400×4	500+400×3+200×2	1000+400×2+200+400+200+2000
ビヨリ値	0+1×3	0×3+1×3	0×4+1×3
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	4/4 (空中連続ヒットあり) のけぞり×2+ダウン +敵を振り飛ばす	6/6 (空中連続ヒットあり) のけぞり×6+6 敵を振り飛ばす	7/7 (空中連続ヒットあり) のけぞり×8+8 敵を振り飛ばす
ヒット効果			



▲ヒジの下が光り ▲踏み込みながら真拳 ▲ボディブローのあと ▲草底アッパーで浮かし ▲トドメの突進回し蹴り



▲まず真拳→ボディブロー ▲ここまではLV1と同じだが ▲突き上げヒジ打ちへと変化する ▲LV3なら再度ボディをくりだし

武神八双拳

BUSHINHASSOKEN

前方へ跳び上がり、LV1なら自動で、LV2と3はさらに②を入力することで真拳を1発りだす。この真拳が相手にヒットすれば、連続攻撃が開始する。ただし、攻撃が空振るとその時点で技を中断してしまう。なお、LV2と3のときは、ジャンプの頂点にたどり着く前に②を入力しないと、1発も攻撃が通さずにとくなく技が終了する。

LEVELごとのちがい

技の発動原理は上で説明したとおり。連続攻撃の内容はLEVELごとに微妙にちがっており、最後の攻撃のヒット効果もバラバラだ。なお、タイム・チャートのほうは、LV1は空振り、LV2と3は追加入力の受け付け相違を黄色で表記してある。

無効時間は、LV1は1発目がでる直前まで。LV2と3は、上昇しきるか、あるいは⑨を追加入力して1発目がでた直後までだ。

↓ ↓ → ↓ ↓ + (P) × 1 ~ 3 同時
(オートガード時: 中(P) + 中(K) 同時 or 強(P) + 強(K) 同時)
(LV2と3にかぎり, 上昇中に(P)で攻撃が発動)

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15×3+25	15×4+32	15×4+26+30
得点	400×3+1000	400×4+2000	400×4+1000+1500
ビヨウ値	0+1×3	0+1×4	0×3+1×3
最大ビヨウ回復量 最大ダメージ回復	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/3 (空中連続ヒットあり)	6/3 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウン	ダウン 地面へ落り暴走す	ダウン 地面へ落り暴走す

カード方向	立ち	○
	しゃがみ	○
	空中	×

LV1
 10 4 22 4
 10 着地

LV2
 6 14 (≒7) 26 4
 20 着地

LV3
 6 14 (≒7) 26 4
 20 着地

(※) ②の追加入力受付時間

0/60秒 20 40 60 80 100 120

(※)⑤の追加入力受付時間

▲眉間に光が集中 ▲飛び上がると同時に裏拳 ▲つづけて右の正拳突き ▲ヒジ打ちを打ち込んだら ▲最後は鐘地(1ヒット)

▲上昇中に⑨で攻撃開始 ▲裏拳から正拳突きへ ▲左ヒジ打ちのあと蹴り上げ ▲トドメは踏み返し蹴り

▲この技まではLV2と同じだが ▲逆の足で回し蹴りをはなち ▲トドメのうしろ回し蹴り ▲相手をはるか遠くへ蹴りとばす

▲特殊技の鎌鼬の動作へ移る ▲左足→右足と蹴りをくりだして ▲後方に着地、硬直状態の相手に ▲トドメの突進回し蹴り

バーディー

BIRDIE



あまりの凶暴さと卑劣な手口ゆえ、あらゆる格闘界から永久追放された男。仕方なく、イギリスにある酒場の用心棒として、細々と食いつないでいく日々を送っていた。

そんなある日、巨大な麻薬組織の存在を知り、自分の名前と実力をアピールするため、各国の格闘家たちにケンカを売りはじめる。



HEIGHT 216cm
WEIGHT 111kg
SIZE B156・W102・H106
BLOOD TYPE O型

PLAY BACK—バーディー

食らうことにかけては天下一品



ストリートファイター

体格とモヒカンをのぞいた外見が大幅に変更されているが、殴突きを主体とした攻撃だけは、当時の面影を残している。

ちなみに、「スト1」のバーディーが試合開始と同時に前方ジャンプしてきた場合、こちらが昇龍拳を使うことで、一瞬のうちにKOすることができた。「ストZERO」でも「連続技の食らいやすさNo.1」は、この男。見事な食らいっぷりと言えよう。

from開発スタッフ

バーディーは、動きは遅いけれど一発逆転のできるキャラとして企画しました。タメ技のブルホーンは一応シビアなタイミングですが、飛び道具をすべて抜けることができます。また、ボタン6個でタメると、なんとファイナルブルホーンが4連続でだせます。機会があれば試してみてください。「リュウケン」キャラのバーディーをぜひわいがってやってください。

STAGE

イタリア

観光名所になっているコロシム(闘技場)の観客席。周囲に人はいないが、奥に2匹のネコがあり、白ネコが1P側、黒ネコが2P側を追いかける。



THE ART OF BIRDIE

*挑発はキック以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンがスタートポーズ、+要素+スタートボタンが勝利③と同じ。

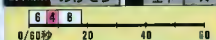


弱パンチ

ハーディーフロウ BIRDIE BLOW



攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	基本技	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	空中		×
ヒット効果	のけぞり			

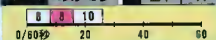


中パンチ

バーディーストレート BIRDIE STRAIGHT



攻撃値	15	キルセル	必殺技	×
得点	400	基本技	連打	×
ビヨリ値	6	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	空中		×
ヒット効果	のけぞり			

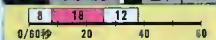


強パンチ

ダブルバーディーハンマー DOUBLE BIRDIE HAMMER



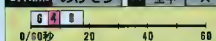
攻撃値	14+8	キルセル	必殺技	×
得点	300+200	基本技	連打	×
ビヨリ値	5+3	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防2+1/当4	空中		×
ヒット効果	のけぞり			



バーディーパンチ BIRDIE PUNCH



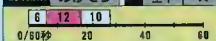
攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	基本技	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	空中		×
ヒット効果	のけぞり			



バーディーストレート BIRDIE STRAIGHT



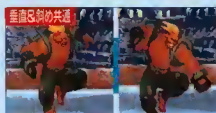
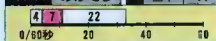
攻撃値	12, 6	キルセル	必殺技	○, ×
得点	300, 200	基本技	連打	×
ビヨリ値	6	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	空中		×
ヒット効果	のけぞり			



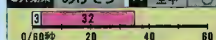
バーディーヘッド BIRDIE HEAD



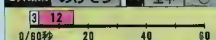
攻撃値	14+12	キルセル	必殺技	○
得点	300+300	基本技	連打	×
ビヨリ値	8+8	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防2+1/当4	空中		×
ヒット効果	のけぞり			



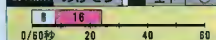
攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	基本技	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	空中		○
ヒット効果	のけぞり			



攻撃値	15	キルセル	必殺技	×
得点	400	基本技	連打	×
ビヨリ値	6	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	空中		○
ヒット効果	のけぞり			

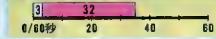


攻撃値	15	キルセル	必殺技	×
得点	400	基本技	連打	×
ビヨリ値	8	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	空中		○
ヒット効果	のけぞり			



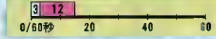
斜めジャブ バーディーナックル BIRDIE KNUCKLE

攻撃値	12	キルセル	必殺技	×
得点	300	基本技	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	空中		○
ヒット効果	のけぞり			



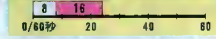
斜めジャブ バーディーナックル BIRDIE KNUCKLE

攻撃値	16	キルセル	必殺技	×
得点	400	基本技	連打	×
ビヨリ値	6	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	空中		○
ヒット効果	のけぞり			



斜めジャブ ダブルバーディードロップ DOUBLE BIRDIE DROP

攻撃値	16	キルセル	必殺技	×
得点	400	基本技	連打	×
ビヨリ値	8	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	空中		○
ヒット効果	のけぞり			

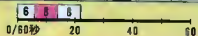


弱キック

トゥープレス TOE PRESS



攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

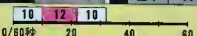


中キック

サイドキック SIDE KICK



攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



強キック

ヒールドロップ HEEL DROP

2 HIT



攻撃値	13+10	必殺技	×
得点	300+200	基本技	×
ビヨリ値	4+4	連打	×
ゲージ増量	空1/防+1/当+4	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○+×
		空中	×



スライドキック SLIDE KICK



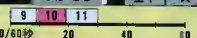
攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



アッパーキック UPPER KICK



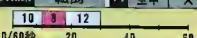
攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



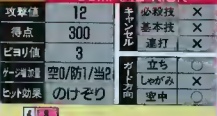
ローリングバーディーキック ROLLING BIRDIE KICK



攻撃値	20	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	×
ヒット効果	転倒	しゃがみ	○
		空中	×



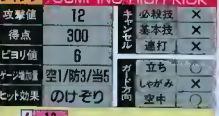
ジャンピングキック JUMPING KICK



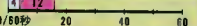
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	○



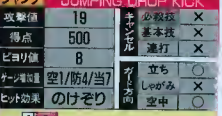
ジャンピングハイキック JUMPING HIGH KICK



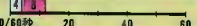
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



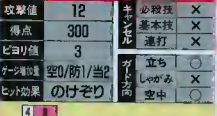
ジャンピングドロップキック JUMPING DROP KICK



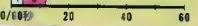
攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	○



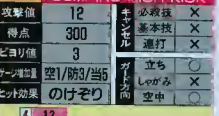
ジャンピングキック JUMPING KICK



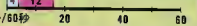
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	○



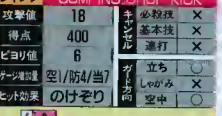
ジャンピングハイキック JUMPING HIGH KICK



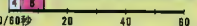
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



ジャンピングドロップキック JUMPING DROP KICK



攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



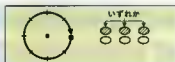
マールダーチェーン

MURDERER CHAIN

両腕を前方へ伸ばし、範囲内に相手がいたらつかんで鎖を巻きつけ、振り回して地面に2回たたきつける。通常の投げ技とちがい、コマンド入力から相手をつかむまでに少しスキがある。

コマンドは、 $\rightarrow \downarrow \leftarrow \uparrow$ の4方向にレバーが入力されればよい。つまり、レバー1回の3回転でコマンドが成立する ($\rightarrow \downarrow \leftarrow \uparrow$ というバラバラな入力はダメ。あくまでレバーを“回す”必要がある)。

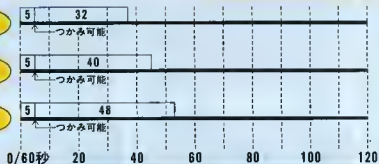
レバー1回転+P



弱

中

強



投げスカリポーズ

投げられない状態 (投げ範囲外、空中、無敵状態、のけぞり、ガード(硬直中))の相手に手を伸ばすと、右の写真のポーズをとってしまい、しばらく無防備になる。



▲ポーズをとっている時間は、弱より強のほうが長い

	弱	中	強
攻撃値	18×2	19×2	20×2
得点	400×2	500×2	500×2
ビヨリ値	0		
ゲージ増量	空4/当20		
攻撃回数	2		
投げ間合い	112ドット		



フルスパイク

BULL SPIKE

\leftarrow or \rightarrow + 中 or 強 P



片手で相手をつかみ、肩間に頭突きを何発もたたき込む。つかまえているときにレバーをすばやく回し、ボタン (パンチ、キック問わず) を連打すると、頭突きをくりだす速度が上がり、それだけ多く攻撃することができ。

攻撃値	10 (つかみ) / 100 (連続の20)
得点	100 (つかみ) / 1000 (連続の20)
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	3~8
投げ間合い	20ドット

タグチェーン

TAG CHAIN

相手の近くで \leftarrow or \rightarrow + 中 or 強 K



とらえた相手に鎖を引っかけたあと、振り上げて後方へ投げつける。投げタイプの必殺技、マールダーチェーンに動作が似ているが、性能はまったく別モノ。投げ間合いも相手に与えるダメージも、通常の投げ技と変わらない。

攻撃値	26
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ブルホーン

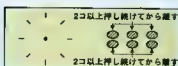
BULL HORN

ふり向いたあと前方へ突進。射距離距離を越えるか、相手の目の前まで進んだら頭突きをくりだす。ふり向いている間は完全無敵。

ボタンを二つ以上押した瞬間から技の「タメ」を開始する。⑨と⑩は別々にタメを受け付けるので、「⑨ひとつ+⑩ひとつ」でタメることはできないが、「⑩をタメたまま⑨をタメたす」という連携は可能だ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

⑨(または⑩)を二つ以上押して離す
(押しているボタンの組み合わせで突進距離を、押している長さで強さを決定)

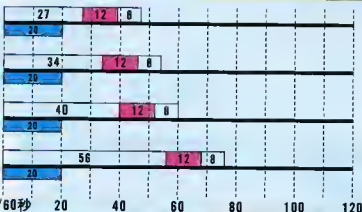


弱+中

弱+強

中+強

弱+中+強



突進距離の選択方法

突進距離は、コマンド入力(ボタンを離す)直前に押していたボタンの組み合わせで決定する。組み合わせは4種類。距離がもっとも短いのは「弱+中」で、つづいて「弱+強」「中+強」「弱+中+強」の順に長くなっていく。なお、弱+中を長くタメている状態で強を短くタメて、強だけを離れた場合、弱+中のタメを残したまま「弱+中+強を短くタメた」攻撃をだせるぞ。

タメ時間による段階変化

簡単に言うと、タメ時間が長いほど威力が増すというコト。変化段階とそのタメ時間は、右を参照。余談だが、弱+中+強をFINALまでタメたあと、どれかひとつを離すとFINALがでるが、そのあと残りの二つを離すと、やはりFINALがでる。つまり、ボタン三つで二つのタメを作れるのだ。

タメ段階	タメ時間
1	最初の2秒(約0.5秒~2秒)
2	最初の2秒(約0.5秒~2秒)
3	最初の2秒(約0.5秒~2秒)
4	最初の2秒(約0.5秒~2秒)
5	最初の2秒(約0.5秒~2秒)
6	最初の2秒(約0.5秒~2秒)

	1	2	3	4	5	FINAL
攻撃値	8	15	21	27	32	50
得点	200	400	500	1500	2000	3000
ビヨリ値	8	10	12	15	20	25
ゲージ増加重	空2/防3/当4					
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	1/1					
ヒット効果	のけぞり					



ボディプレス

空中で
↓要素+強(P)



体を大きく広げて相手の上にのしかかる。ジャンプ攻撃なのでしゃがみガード不可のハズだが、実際は、しゃがんでいる相手には当たらずに空振って(着地して)しよう。

攻撃値	15	キャンセル	必殺技	×
得点	400	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	8	キャンセル	連打	×
ゲージ増加重	空2/防5/当8	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×



ZEROカウンター

地上で攻撃をガード中に
←↓↑+P



上半身をのけぞらせて勢いをつけ、頭突きをたたき込む。食らった相手は吹き飛んでダウンする。動作はブルホーンに近いが、突進はしない。

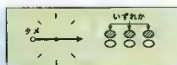
攻撃値	17	キャンセル	必殺技	×
得点	400	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	8	キャンセル	連打	×
ゲージ増加重	空2/防5/当8	立ち	立ち	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×



ブルヘッド

BULL HEAD

←タメ→+Ⓔ



前方へ突進し、頭突きをくりだす。弱中強の順で突進距離の限界が增加するほか、強にかざり、食らった相手をダウンさせられる。

動作はブルホーンに似ているが、こちらはすぐに突進をはじめる。かわりに無敵時間はない。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	X

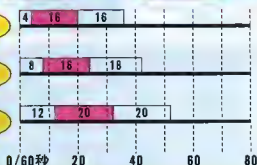


	弱	中	強
攻撃値	22	23	24
得点	500	1000	1000
ビヨリ値	9	10	12
ゲージ増加量	空7/防10/当13		
基本ヒット回数 最大ケスリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	ダウン

弱

中

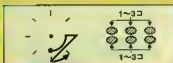
強



ブルリベンジャー

BULL REVENGER

↓↘→↓↘+Ⓔ(またはⓀ)X1~同時
(オートガード時:中Ⓔ+中Ⓚ同時or強Ⓔ+強Ⓚ同時)



前方へ跳びかかってしける。マードラーチェーンの強化版。着地の瞬間まで完全無敵。投げの判定は着地時にあり、ここで相手の捕縛に失敗すると「投げスカリポーズ」になってしまう(スキができる)。

跳びかかる距離は、Ⓔでだった場合は約5分の2画面、Ⓚの場合は約5分の4画面ぶん(跳ぶ速度は同じ)。それに投げ問合いを加えた合計が、技の有効射程距離となる。

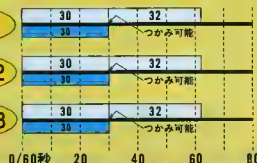
LV3は、最後の頭突きに気絶値がある。ただし気絶寸前の相手にキメても、投げの最中に気絶値の蓄積が0にもどるため、相手は気絶しない(気絶寸前→0→2となる)。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	42	30×2	30×2+25
得点	3000	1500×2	1500×2+1000
ビヨリ値	0	0	0+0+2
攻撃回数	1	2	3
投げ問合い	(着地した地点から)80ドット		

LV1

LV2

LV3



▲前方へ跳びかかり

▲着地した瞬間、範囲内の相手を捕獲

▲首に鎖を巻きつけて振り回す

▲LV1の場合は、ここで終了



▲LV2以上なら再度振り上げ

▲計2回、地面へたたきつける

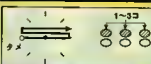
▲LV3なら、さらに追いうちで

▲頭突きを1発たたき込む

ザ・バーディー

THE BIRDIE

←タメ→←→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



相手の目筋まで突進→頭突き、を連発する。相手との距離=突進距離のため、お互いの距離が近いほど、すばやく攻撃に移行できる。ただし、LV2や3の場合は最初の突進中(頭突き動作に入る直前まで)が無敵時間のため、接近するほど無敵時間も短くなっていく。なお、LV1は暗転中までしか無敵状態にならない。

LEVELごとのちがい

動作のちがいを簡単に言うと、LV1は単純にブルヘッドの3連発。LV2は、ブルヘッド3発のあとブルホーンを1発追加する。

LV3の場合、3発目の気絶値が重要。これを相手が食らって気絶したら、自動で挑発ポーズをとったのち、ブルホーンを2発追加する仕組みなのだ。なお、この気絶は演出ではないので、相手がすばやく復帰するとガードや回避も可能だったりする。

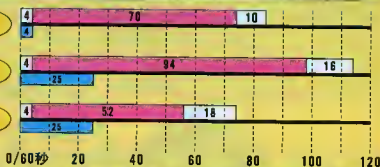
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+17+16	17+16+13+18	27×2+17+18+15
得点	400×3	400×2+300+400	1500×2+400×3
ビヨリ値	1×3	1×3+0	0×2+60+0×2
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	3/3	4/4	5/3
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)		

LV1

LV2

LV3



▲腰の所に光が集中 ▲相手の目筋まで突進していき ▲強烈な頭突きをたたき込んで ▲再度、相手めがけて突進する



▲突進→頭突きを合計3回くり返したあとは ▲LV2なら腰を落として構え ▲トドメにもう一発頭突きを当てる



▲突進→頭突き3連発までは同じだが ▲3発目の頭突きは気絶値が高いため ▲相手はほぼ確実に気絶してしまう



▲相手が気絶したら髪をサツと整えて ▲腰を落として振りかぶったあと、再突進 ▲頭突きをあと2発追加する

ソドム

SODOM



怪しいな衣装で注目を集めていたソドムも、暴力集団「マッドギア」が壊滅させられたことにより、メトロシティを離れ、日本でジャパニーズ・マーシャルアーツを会得するに至る。

その後、再びアメリカへと渡り、マッドギアを再結成するための仲間を求め、ひとりで闘いの場に身を投じていった――。



PLAY BACK—ソドム

時間切れ負けポーズは必見。なぜなら……



ファイナルファイト

鎧カブトにGパンというデザインが印象的だったのか、武蔵の日本刀を十手に持ち換えた以外、外見の変化は見られない。かつての彼は、ステージ2のボスながら、リーチのある武器攻撃、すばやい体当たりで、最強の敵キャラとまで言われていた。「ストZERO」でのソドムの時間切れ負けポーズは、じつは「ファイナルファイト」のボーナス・ステージで車を壊されて泣く男と同じだ。



HEIGHT 208cm
WEIGHT 108kg
3SIZE B148・W98・H103
BLOOD TYPE A型

from開発スタッフ

ソドムに最後につけ足した必殺技が「ダイキョウバーニング」「テングウォーキング」の二つです。この二つの技のおかげで、ソドムは色物キャラの道に走ってしまいました。ソドムも「改めてなんぼ」のキャラなので、ガンガンせめてバンバン殴ってやってください。あと、運の良い人はソドムのお茶目な勝ちポーズが見られるかもしれませんよ。

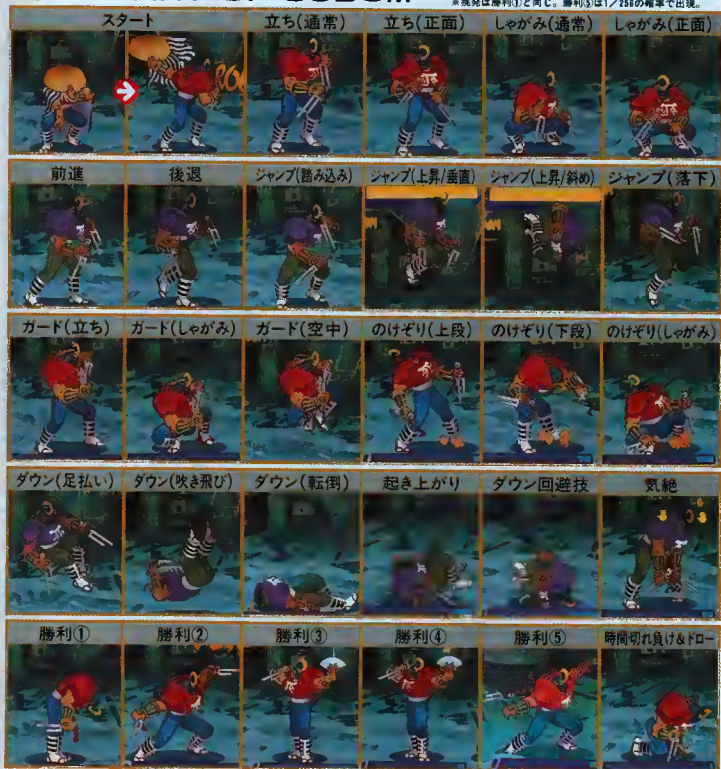
STAGE アメリカ西部

シカゴのアムトラック停車場。雨が沈んで、あたりも暗くなりはじめている。右の建物のスキ間をよく見ると、奥に闇ダルマがあるぞ。



THE ART OF SODOM

※後発は勝利①と同じ。勝利⑤は1/258の確率で出現。

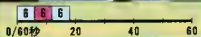


弱パンチ

十手払い HATI



攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	基本技	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×

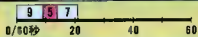


中パンチ

サムライパンチ TO REARI



攻撃値	15	キック	必殺技	×
得点	400	基本技	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×

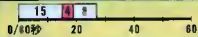


強パンチ

顔面十手砕き TO DO MAYI



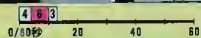
攻撃値	21	キック	必殺技	×
得点	500	基本技	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×



十手払い HEARTI



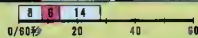
攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	×



アッパー十手払い EIGHT SURI



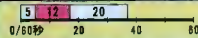
攻撃値	15	キック	必殺技	×
得点	400	基本技	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	×



サムライアッパー MAD A MADAMI



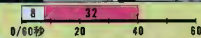
攻撃値	20, 12	キック	必殺技	○
得点	500, 300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	8, 6	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×



垂直ジャンプ



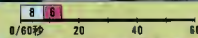
攻撃値	12	キック	必殺技	×
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



垂直ジャンプ



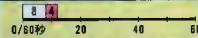
攻撃値	14	キック	必殺技	×
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



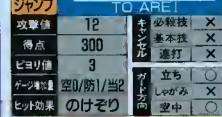
垂直ジャンプ



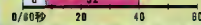
攻撃値	19	キック	必殺技	×
得点	500	基本技	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



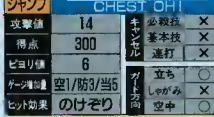
斜めジャンプ



攻撃値	12	キック	必殺技	×
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



斜めジャンプ



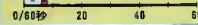
攻撃値	14	キック	必殺技	×
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



斜めジャンプ



攻撃値	18	キック	必殺技	×
得点	400	基本技	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○

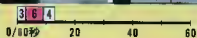


弱キック

ローキック YEAR1



攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	○
ビヨリ値	1	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

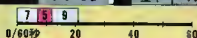


中キック

ミドルキック ALL ARE1



攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	○
ビヨリ値	4	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

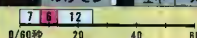


強キック

フジドーキック IT COOL ZONE1



攻撃値	14	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



足払い DATE1



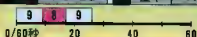
攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



足払い CHASE1



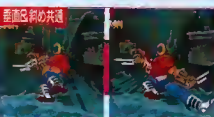
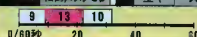
攻撃値	16	キック	必殺技	×
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



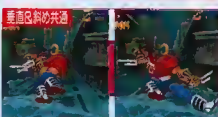
スライディング BUT ON BAY1



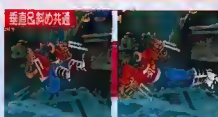
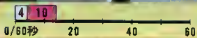
攻撃値	17, 14	キック	必殺技	×
得点	400, 300	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	×
ヒット効果	転倒、のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×



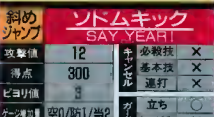
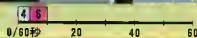
垂直ジャンプ	ソドムキック SAY YEAR1	攻撃値	12	キック	必殺技	×
		得点	300	キック	基本技	×
		ビヨリ値	3	キック	連打	×
		ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



垂直ジャンプ	ソドムキック OO DART1	攻撃値	16	キック	必殺技	×
		得点	400	キック	基本技	×
		ビヨリ値	6	キック	連打	×
		ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



垂直ジャンプ	カミカゼキック IT PARTS1	攻撃値	20	キック	必殺技	×
		得点	500	キック	基本技	×
		ビヨリ値	8	キック	連打	×
		ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



斜めジャンプ	ソドムキック SAY YEAR1	攻撃値	12	キック	必殺技	×
		得点	300	キック	基本技	×
		ビヨリ値	3	キック	連打	×
		ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



斜めジャンプ	ソドムキック OO DART1	攻撃値	16	キック	必殺技	×
		得点	400	キック	基本技	×
		ビヨリ値	6	キック	連打	×
		ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



斜めジャンプ	カミカゼキック IT PARTS1	攻撃値	18	キック	必殺技	×
		得点	400	キック	基本技	×
		ビヨリ値	8	キック	連打	×
		ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
		ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
				ガード	空中	○



ブツメツバスター

BUTSUMETSU BUSTER

レバー1回転+P



前方へ小さくジャンプし、着地した瞬間に相手が範囲内にいたら、捕獲したのち跳び上がり、地面へたたきつける。捕獲したあとの跳び上がる高さは、弱は低く、逆は強は高い。

投げ技のためガード不可だが、投げられない状態の相手を捕獲することはできない。相手を捕獲しそこねると、その場で「投げスカリポーズ」とってしまい、少しの間スキができてしまう。

投げスカリポーズ

捕獲に失敗すると、その場で約0.5秒間硬直してしまう(弱中強で時間のちがいはない)



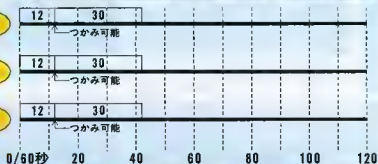
立ち	×
しゃがみ	×
空中	○(弱中)

弱

中

強

	弱	中	強
攻撃値	23	26	29
得点	1000	1000	1500
ビヨリ値	0		
ゲージ増加量	空4/当16		
攻撃回数	1		
投げ合い	192ドット	160ドット	144ドット



後転移動起き上がり

KOTENIDOKIKIAGARI

吹き飛び状態のときに

→ ↓ + P



全キャラが持っている「ダウン回避技」の後転版。吹き飛び中にコマンドを入力しておく、後方に転がって立ち上がれる。コマンドの受け付け時間は、吹き飛び+ダウンなら地面に落ちるまでだが、吹き飛びのみ(空中で体勢を立て直す)場合は、宙に浮き上がり落下をはじめる前までと短い。すばやい入力が必要だ。

テングウォーキング

TENGU WALKING

3 HIT

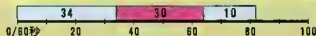
攻撃能力のある「ダウン回避技」。地面に落ちる瞬間、十手を地面に突き立てて体を支え、前方へ突き進む。攻撃判定は、突進中の振り下ろす十手にあり、必殺技あつかいのため、ガードされてもケズることができる。

攻撃値	6×3
得点	200×3
ビヨリ値	5×3
ゲージ増加量	空4/弱16/中12/強10
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

吹き飛び状態のときに

← ↓ + P



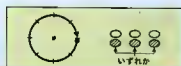
ダイキョウバーニング レバー1回転+Ⓚ

DAIKYO BURNING

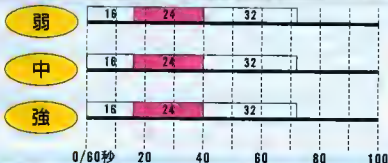
十手を順手に持ちかえて前方へ構え、小さく跳ねたあと前方へ突進する。十手が地上の相手にヒットしたら、とらえて地面に倒し、さらに引きずってダメージを与え、摩擦熱で燃やしてしまう。打撃技からの投げ技のため、最初の突進をガードされたり、空中の相手にヒットした場合は、相手をつかまえることができない。

相手にヒットしないかぎり、一定時間（距離にして約3分の2画面ぶん）はかならず走る。これはガードされた場合も同じで、突進直後と停止直前では、できるスキがまったくちがう（当然、突進直後にガードされた場合のスキがもっとも大きい）。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×



	弱	中	強
攻撃値		12+2×5+3	
得点		300+100×5+500	
ビヨリ値		1+0×6	
ゲージ増量		空4/防10/当28	
最大ヒット数/最大ゲージ回数		7/1	
ヒット効果		燃焼	



ジゴクスクレイプ

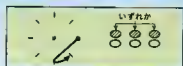
ZIGOKU SCRAPE

→ ↓ ↘ + Ⓚ

大きく振りかぶり、前方へ踏み込みつつ十手を振る。弱中強のどれで技をだしたかにより、攻撃動作や性能、それと攻撃をくらぐときのかけ声が大きく変化する。踏み込み距離も弱中強で異なり、弱では4分の1画面程度しか進まないが、強だと2分の1画面ぶんは前方へスベっていく。

十手の攻撃判定は見た目より長く残っている。とくに強ならば、かなり離れていても意図に届いてしまう。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×



▲右の十手を振り上げる。振るった瞬間と振るったあとの2回攻撃判定が出現し、地上の相手には連続ヒットもする。

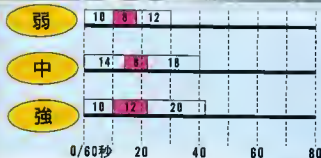


▲左の十手を振り上げる。攻撃判定は1回しか出現しないが、動作前半は本体の食らい判定が見た目より後方に引いている。



▲右の十手を振り下ろしつつ大きく前進。攻撃判定は2回出現するが、食らった相手がダウンするため連続ヒットはしない。

	弱	中	強
攻撃値	14+12	24	27, 16
得点	300×2	1000	1500, 400
ビヨリ値	8×2	10	9, 6
ゲージ増量	空6/防8/当7+1	空6/防6/当7	空6/防8/当7
最大ヒット数/最大ゲージ回数	2/2	1/1	1/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	ダウン



メイドノミヤゲ

MEIDO NO MIYAGE

前方へ踏み込みつつ、十手を連続で振り回す（LV3ならジャンプ攻撃も追加）。動作だけを見るとジゴクスクレイブのコンビネーションが、ひと振りごとのヒット回数などはまったくちがう。

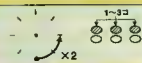
無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃判定が出現したあとまで、LV3は2発目の攻撃判定が消えるまで、となっている。

LEVELごとのちがい

LEVELごとの動作のちがいを、ジゴクスクレイプの動作にあわせて説明すると、LV1の場合は弱→弱→中の3連発で、LV2は弱→中→強の3連発をくりだす。

LV3の場合は、弱→中→強のあと吹き飛んだ相手に向かって跳びかかり、十手を振り下ろして相手を地面にたたきつける。ちなみに、この最後の一撃はスーパーコンボでありながら空中ガード可能だ。

↓ ♠ → ↓ ♠ → + (P) × 1~3同時
(オートガード時: 弱(P) + 弱(K)同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+16+12	20+12+14+10×2+8	20+12+14+10×2+8+8+8+8
得点	500+400+300	500+300×2+200×3	500+300×2+200×3+200×3
ビヨリ値	1×3	0×3+1×3	0×4+1×3
最大ビヨリ回数 最大ダメージ回復	3/3 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)	1/1 (空中連続ヒットあり)
ビヨリ効果	100% (通常ダメージアップ)	100% (通常ダメージアップ)	100% (通常ダメージアップ)

Level	No response (pink)	Response (blue)
LV1	84	14
LV2	66	14
LV3	84	18



▲ひたいに光が募まり ▲まず弱ジゴク〜と同じ動作で1発 ▲もう一度、弱と同じ動作で攻撃し ▲最後は中の動作で相手を倒す



▲最初は弱の動作(2ヒット)ではじまる ▲つぎは、中の動作に移行して2ヒット ▲さらに強の動作で2ヒット。計6ヒット



▲LV2の場合はここで攻撃終了となるが ▲LV3ならさらに跳び上がって ▲最後の一撃。相手を地面にたたきつける

ショウグンスルー
SHOGUN THROUGH

相手の近くで
← or → + 中 or 強 P (Kでも可)



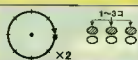
相手をとらえて振り回し、速くへ投げ捨てる。パンチとキックのどちらでも同じ投げ技になるのが特徴。つかむときのレバー入力で、相手を投げる方向の選択が可能。

攻撃値	18
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

テンチュウサツ

TENCYUSATSU

レバー2回転+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中C同時or強P+強C同時)



前方へ小さくジャンプして、着地した瞬間に範囲内に相手がいたら、捕獲したのち2回連続で地面へたたきつける (LV3なら、さらに地面を引きずり相手を燃やしてしよう)。投げ技のためガード不可だが、空中の相手は捕獲できない。ブツメツバスターと同じく、捕獲に失敗すると投げスカリポーズをとってしまう。

LEVELごとのちがい

相手をつかむまでの動作速度や投げ合わせに、LEVELごとの変化はない。捕獲後の攻撃は、1発目はどのLEVELも低く跳ねて地面に落とすのみ。変化するのは2発目で、LV1はたが大きく跳ねて落とすだけだが、LV2や3だと上空でゆっくり浮遊したあと、勢よく地面へたたきつけるのだ。

無敵時間は全LEVEL共通で、暗転中(地面に足がついている間)までしかない。

立ち	X
しゃがみ	X
空中	○(捕獲時)

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+25	25+34	34+30×2
得点	500+1000	1000+2000	2000+1500×2
ビヨリ値	0		
攻撃回数	2	2	3
投げ合わせ	192ドット		



LEVEL 1



▲暗転後、小さく跳び ▲範囲内の相手を捕獲して ▲低いジャンプでまず1発 ▲つづけて高く跳び上がり ▲トドメの2発目へ

LEVEL 2



▲つかむまではどのLEVELも同じ ▲まず低いジャンプで一撃 ▲つづけて高く舞い上がり ▲ゆっくりと滞空したあと



▲強く地面へたたきつける ▲LV3なら、そのまま地面を引きずっていき ▲発生した摩擦熱で相手を燃やしてしよう

ソドム

ZEROカウンター

ZEROカウンター

地上で攻撃をガードに
← ↓ + P



前方へ踏み込みつつ、右手に握っている十手を振る。動作は弱ジグスクレイブに近い。攻撃範囲はかなり広く、地上の相手が回避するのはまず無理。

攻撃値	19	必殺技	X
得点	500	基本技	X
ビヨリ値	8	連打	X
ゲージ消費量	リ	立ち	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	○
		空中	X

アドン

ADON



ムエタイの帝王・サガットの一番弟子であり、相当な実力の持ち主。しかし、サガットがリュウに負け、その直後から行方をくらましたことに失望してしまふ。

ムエタイの名を汚したサガットに引導を渡し、自分とムエタイこそが格闘界の頂点であることを証明するため、闘いに挑む。



HEIGHT
182cm

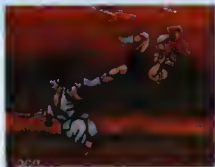
WEIGHT
73kg

3SIZE
B112・W80・H85

BLOOD TYPE
B型

PLAY BACK—アドン

バストアップは少し温厚になったかも



ストリートファイター

サガットと同じ、ムエタイの使い手だが、パワー主体のサガットに対し、アドンはスピードに長けている。とくに、カカト落とし（現・ジャガーキック）が強く、「ストI」では波動拳を完全に封じこめていた（昇龍拳と竜巻旋風脚には弱かったが）。他キャラに比べ、デザインの変更は少ないが（パンツの模様も同じ）、うしろに反り返った赤い髪が、より目立つようになっている。

from開発スタッフ

アドンといえば、やはりジャガーキック！波動拳を踏む経え。相手の隙間にカカトを打ち込んでほしいですね。波動拳を抜きたいがために、高さ、スピードなどには結構気を使ったつもりです。そして、ジャガーリボルバー。はじめは空中で何回転もして、相手をカカトで巻き上げていくという技でした。だが、今の形になって、「ストI」のアドンに近い雰囲気もだせたのではないかと思います。ぜひアドンの蹴りで、格闘技の神を目指してください。

STAGE

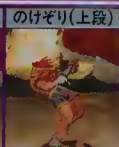

タイ

「ストII」シリーズでサガットのステージだったアユタや遺跡。当時は仏像の正面で闘ったが、今回は足の手前で闘うことになる。



THE ART OF ADON

※ 挑発は勝利①と同じ。

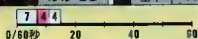
スタート		立ち(通常)	立ち(正面)	しゃがみ(通常)	しゃがみ(正面)
					
前進	後退	ジャンプ(踏み込み)	ジャンプ(上昇/垂直)	ジャンプ(上昇/斜め)	ジャンプ(落下)
					
ガード(立ち)	ガード(しゃがみ)	ガード(空中)	のけぞり(上段)	のけぞり(下段)	のけぞり(しゃがみ)
					
タウン(足払い)	タウン(吹き飛ばし)	タウン(転倒)	起き上がり	タウン回避技	気絶
					
勝利①	勝利②	勝利③	勝利④	勝利⑤	時間切れ負け&ドロー
					

弱パンチ

ティーソーク TAE SDAK

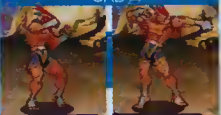


攻撃値	8	必殺技	<input type="radio"/>
得点	200	基本技	<input type="radio"/>
ビヨリ値	3	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>

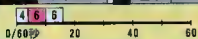


中パンチ

ジャブ JAB



攻撃値	12	必殺技	<input type="radio"/>
得点	300	基本技	<input type="radio"/>
ビヨリ値	6	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>

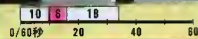


強パンチ

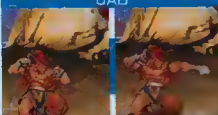
ストレート STRAIGHT



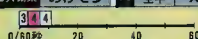
攻撃値	19	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	500	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	8	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>



ジャブ JAB



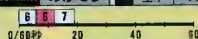
攻撃値	8	必殺技	<input type="radio"/>
得点	200	基本技	<input type="radio"/>
ビヨリ値	3	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	<input checked="" type="checkbox"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>



エルボーハウンド ELBOW HOUND



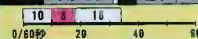
攻撃値	14	必殺技	<input type="radio"/>
得点	300	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	6	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>



ジャグークライムストレート JAGUAR CLIMB STRAIGHT



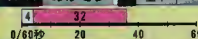
攻撃値	15	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	400	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	8	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input type="radio"/>
		空中	<input checked="" type="checkbox"/>



垂直

アンダージャブ
UNDER JAB

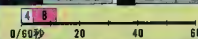
攻撃値	12	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	300	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	3	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



垂直

アンダージャブ
UNDER JAB

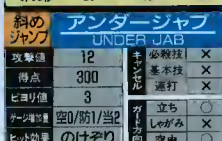
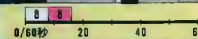
攻撃値	15	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	400	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	6	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



垂直

サイドストレート
SIDE STRAIGHT

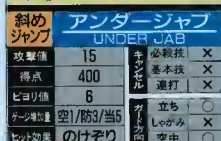
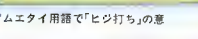
攻撃値	17	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	400	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	8	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



斜め

アンダージャブ
UNDER JAB

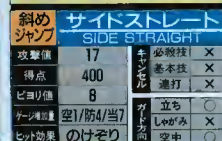
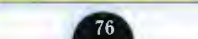
攻撃値	12	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	300	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	3	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



斜め

アンダージャブ
UNDER JAB

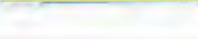
攻撃値	15	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	400	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	6	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



斜め

サイドストレート
SIDE STRAIGHT

攻撃値	17	必殺技	<input checked="" type="checkbox"/>
得点	400	基本技	<input checked="" type="checkbox"/>
ビヨリ値	8	連打	<input checked="" type="checkbox"/>
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	<input type="radio"/>
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	<input checked="" type="checkbox"/>
		空中	<input type="radio"/>



*ムエタイ用語で「ヒジ打ち」の意

弱キック

ジャガーニー JAGUAR KNEE



攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



中キック

ローキック LOW KICK



攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

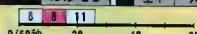


強キック

ミドルキック MIDDLE KICK



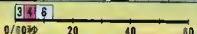
攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



ジャガーステップ JAGUAR STEP



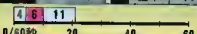
攻撃値	10	必殺技	○
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



ジャガーテイル JAGUAR TAIL



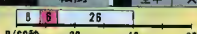
攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



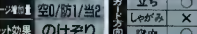
ジャガーレッグ JAGUAR LEG



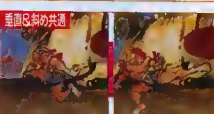
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	×
ヒット効果	転倒	しゃがみ	○
		空中	×



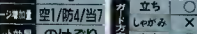
垂直ジャンプ	ジャンピングジャガーニー JUMPING JAGUAR KNEE	必殺技	×
攻撃値	13	基本技	×
得点	300	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	○



垂直ジャンプ	ジャンピングサイドキック JUMPING SIDE KICK	必殺技	×
攻撃値	15	基本技	×
得点	400	連打	×
ビヨリ値	6	立ち	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	○



垂直ジャンプ	ジャンピングターンキック JUMPING TURN KICK	必殺技	×
攻撃値	19	基本技	×
得点	500	連打	×
ビヨリ値	8	立ち	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	○



斜めジャンプ ジャンピングジャガーニー JUMPING JAGUAR KNEE

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



斜めジャンプ ジャンピングサイドキック JUMPING SIDE KICK

攻撃値	14(めくり時8)	必殺技	×
得点	300(めくり時200)	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



斜めジャンプ ジャンピングターンキック JUMPING TURN KICK

攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

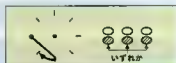


※斜めジャンプ中キックにおける（ ）内の数値は、攻撃がめくりでヒットしたときのもの。攻撃値と得点以外の変化はない。

ジャガーキック

JAGUAR KICK

←↓↙+K



前方へ跳ね上がり、空中で1回転してカカトを振り下ろす。跳ねる高さは弱中強の順で増加するが、移動距離は逆に短くなる。また、弱のみカカトを振り下ろすときに走る光の形が「ちがう」。

攻撃値や気絶値は、振り下ろしはじめ（写真の4枚目）が高く、直後のポーズ（写真の5枚目）になると低くなる。

	弱	中	強
攻撃値	21, 18	22, 20	23, 14
得点	500, 400	500, 500	1000, 300
ビヨリ値	8, 8	10, 8	12, 10
ゲージ増加量	空7/防9/当12		
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

知られざる必殺技判定の世界



立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

弱

中

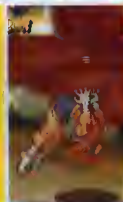
強



弱



中&強



シャガーキャリー

JAGUAR CARRY

相手の近くで
←or→+中or強B



とらえた相手にまたがり、ノドに足を引っかけて遠くへ蹴り飛ばす。投げのあと、自分は後方に宙返りして着地するため、相手との間合いは大きく開く。

コマンド入力時のレバー方向で、相手を投げる方向の選択が可能。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ジャガースラム

JAGUAR SLAM

相手の近くで
←or→+中or強K



相手の頭を片手でつかみ、胴にヒザを当てて持ち上げたあと、小さく跳ねて反転。後方の地面へたたきつける。

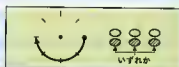
ほかの投げ技と同様、コマンド入力の際のレバー方向（←or→）で、相手を投げる方向（左or右）の選択が可能。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ジャガートウス

JAGUAR TOOTH

→↘↓↙←+K



後方へ大きくジャンプして画面端に一瞬張りつめたのち、蹴りを構えて急降下する。しゃがみガード不可の蹴り技。
コマンド入力時のボタンの弱中強で、降下する角度が変化（弱は急角度で下へ向かうが、強はゆるい角度で遠くまで突進）する。蹴りのポーズも、弱と中&強では少しちがう。

	弱	中	強
攻撃値	22	22	22
得点	500	500	500
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空2/防3/当5		
最大ヒット回数	1/1		
最大ケズリ回数	のけぞり		
ヒット効果			

知られざる当たり判定の世界
(48/60秒後)



立ち	○
しゃがみ	×
空中	○



反転後、降下攻撃へ

弱の降下角度

中の降下角度

強の降下角度



ジャッティングキック

JUTTING

↘+中K



しゃがんだ姿勢から思いきり蹴りを突き上げる。しゃがみ攻撃だが、立ちガード可能。蹴りの向きが斜め上とあり、斜め上方向に高い攻撃能力を発揮する。

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防2/当4
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	16
20	
40	
60	

必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ZEROカウンター

地上で攻撃をガード中に
←↙↓+K



相手の攻撃を受け流したのち、跳びヒザ蹴りで反撃する。跳ぶ高さは、中ライジングジャガーと同じだ。

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防2/当4
ヒット効果	ダウン
0/60秒	28
20	24
40	20
60	4
着地	

必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ライジングジャガー

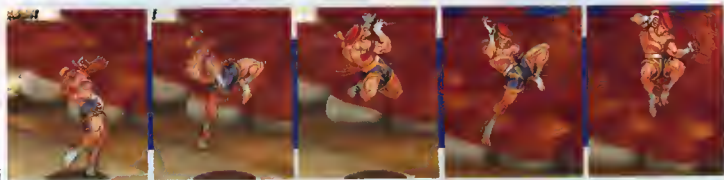
RISING JAGUAR

宙に跳び上がり、ヒザ蹴りを右→左と連続してくりだす。吹き飛び状態の相手に、追いうちをかけるように攻撃が当たる「空中連続ヒット」の能力がある。弱

↓↘→+K

のみ、攻撃判定がでる(写真の2枚目)まで完全無敵。弱中強の順で跳ぶ高さが増加していく。ちなみに強だと跳びすぎるため、地上の相手を1回しかケズれない。

	弱	中	強
攻撃値	18+8	17+8	18+8
得点	400+200	400+200	400+200
ビヨリ値	8+6	8+4	8+6
ゲージ増加量	空6/防7+1/当8+2	空6/防7+1/当8+2	空6/防7/当8+2
最大ヒザ回数	2/2	2/2	2/1
最大ケズリ回数	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)
ヒット効果		ダウン	



ジャガーリボルバー

JAGUAR REVOLVER

↓↙←↓↙←+K×1~3同時
(オートガード時:弱②+弱③同時)

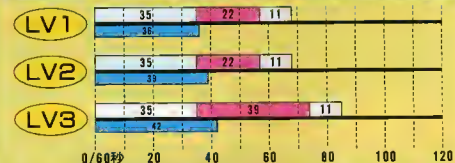
跳び上がった回転カカト落としを2連発(LV3のみ3連発)する。動作はジャガーキックに似ているが、こちらは空中ガード不可で、空中連続ヒットの能力つき。技の移動距離も、1回転目は中ジャガーキックとはほぼ同じだが、2回転目(＆3回転目)のほうは、見た目こそ弱だが移動距離は半減している。

LEVELごとのちがい

LV1と2の動作は同じ。ただし、2回転目のヒット数も、LV1では1発なのに対して、LV2は2発になっている。

無敵時間は、LV1は1発目の攻撃判定がでるまで(1回転目の降下途中)。LV2はもう少し長くなり、2発目の攻撃判定がでるまで(1回転目の着地直前)。LV3の場合はさらに長くなり、1回転目の着地まで完全無敵だ。

	立ち	しゃがみ	空中
ガード可能	○	○	×



▲コブシが光り

▲高く跳ね上がって1回転目

▲着地後、ふたたび身構える

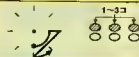
▲小さく跳ねて2回転目

▲LV3のみ、もう1回転

ジャガーバリードアサルト

JAGUAR VARIED ASSAULT

↓↘→↓↘+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時or強P+強K同時)



前方へ高速突進しながら、ヒジ打ち連打のラッシュをかける。
LV2と3ならば、5発目のヒジを食らって吹き飛んだ相手をジャンプして追いかけて、空中でトドメの一撃をたたき込む。アドンの必殺技&スーパーコンボの中で、唯一パンチボタンを使用する技。
ヒジ打ちの動作は、1発1発が微妙にちがう。下の写真を参照。

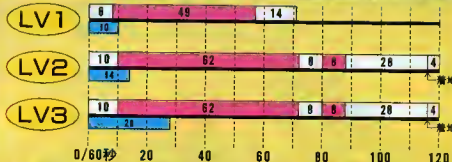
LEVELごとのちがい

LV2とLV3は、動作がまったく同じだ。一応、数値面でのかいりはあるが、本当ならLV3には追加入力がある、見た目にもLV2とは別モノになっていたのだ……(それができるバージョンもある)。ちなみに、LV1は簡単に言えば、LV2や3の縮小版。

無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃がでたあと、LV3のみ2発目の攻撃判定がでるまで、となっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	X

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+16+12+8	20+16+12+8+3+14	25+20+16+16+3+14
得点	500+400+300+200	500+400+300+200+100+300	1000+500+400+400+100+300
ヒヨリ値	0+1×3	0×5+3	0×5+3
最大ヒヨリ値 最大ダメージ	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり×3+ダウン	のけぞり×4+ダウン×2	のけぞり×4+ダウン×2



▲コブシに光が集まって ▲まずは左ヒジでアゴを突き上げ ▲つぎは右腕のヒジを高くかかげ ▲頭をカチ割るように振り下ろす



▲つつけて左腕のヒジを構えて ▲もう1回振り下ろしたあとは ▲さらに右ヒジを振り上げる ▲LV1の場合はここまでだが



▲LV2と3なら体を左にひねり ▲左上へ左ヒジを振るったあと ▲吹き飛んだ相手を追いかけて ▲最後はヒジとヒザで挟み打ち

LV3の変化について

基板のバージョンによっては、LV3の場合、攻撃中に①か②どちらかを連打していると、右のように最後の動作が変化する。

たとえばそれできない基板でも、CPUアドンはちゃんとこの変化を使ってくるのであった。

①連打(サウザンドジャガー)



▲ヒジ打ち4連打までは同じだが、そのあとジャンプ攻撃に移行せずにパンチ連打をくりだす

②連打(アサシンジャガー)



▲こちらもヒジ打ち4連発までは同じだが、フィニッシュが跳びヒザ蹴りに変わっている

ローズ

ROSE



PLAY BACK—ローズ

黄色いマフラーなびかせて



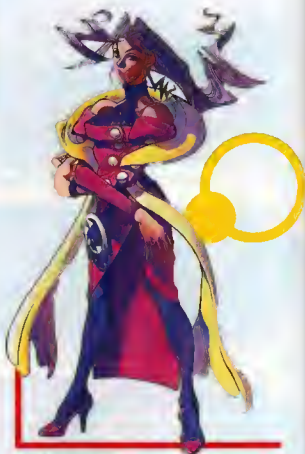
ヴァンパイア ハンター

ローズは、マンガ「ジョジョ」の奇妙な冒険」に登場したリサリサという女性に似ている。体内の気をマフラーから放出する点も同じだ。しかし、リサリサが一見20代だが、じつは50才だったため、ローズにも「おばさん」の愛称が……。合掌。

また、その服装から、「ヴァンパイア ハンター」に登場した少女・アニタ（左写真）であるというウサが流れたこともあった。

人間の精神力エネルギーを物質に換える「ソウルパワー」の使い手。イタリアの占い師として日常を過ごしていたが、巨大な悪のパワーを感じたときから運命は変わった。

悪のパワーの持ち主を闇に封じることが、自分に課せられた「最後の使命」であると悟った彼女は、その日から忽然と姿を消した……。



HEIGHT 178cm
WEIGHT 54kg
3SIZE 896・W57・H86
BLOOD TYPE ? 型

from開発スタッフ

ローズは、完全に新キャラということで、今までのシリーズにない技を作ったりして、いろいろと遊べました。たとえば、ローズ同士がソウルフレクトを使ってお互いに相手のソウルスパークを跳ね返さないと、どんどんスピードがあがっていくので、どちらが先にミスるか！って感じて結構アツくなれたりします。実戦ではまずないと思いますが、一度やってみては？

STAGE イタリア

バーディーと同じ場所。バーディー面では2匹だったネコが3匹に（奥でツメ研ぎをしている）。茶ネコが1P側、白ネコが2P側を追いかける。



THE ART OF ROSE

* 挑発は勝利①と同じ。勝利時の体力が半分以下だと勝利①、半分以上だと勝利②。パーフェクトだと勝利③になる。アップッシュのみ半分以下だと勝利①、半分以上だと勝利②。



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱パンチ

パンチ
PUNCH

攻撃値	8(3)	キャンセル	必殺技	○
得点	200(100)	キャンセル	基本技	○
ビヨリ値	3(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

3 4 4
0/60秒 20 40 60

中パンチ

ソウルパンチ
SOUL PUNCH

攻撃値	14(12)	キャンセル	必殺技	○
得点	300(300)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

4 7 6
0/60秒 20 40 60

強パンチ

ソウルウインド
SOUL WIND

攻撃値	17(8)	キャンセル	必殺技	○
得点	400(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

4 8 16
0/60秒 20 40 60

パンチ

パンチ
PUNCH

攻撃値	8(3)	キャンセル	必殺技	○
得点	200(100)	キャンセル	基本技	○
ビヨリ値	3(1)	キャンセル	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

3 4 4
0/60秒 20 40 60

ソウルパンチ

ソウルパンチ
SOUL PUNCH

攻撃値	13(10)	キャンセル	必殺技	○
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

4 7 6
0/60秒 20 40 60

ソウルリフト

ソウルリフト
SOUL LIFT

攻撃値	18, 14(14, 12)	キャンセル	必殺技	○, ×
得点	400, 300(300, 300)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	8, 6(1, 1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	○
		ガード	空中	×

4 12 10
0/60秒 20 40 60

垂直&斜め共通

垂直
チョップ
CHOP

攻撃値	12(8)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

3 32
0/60秒 20 40 60

垂直&斜め共通

垂直
ソウルチョップ
SOUL CHOP

攻撃値	13(10)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

8 20
0/60秒 20 40 60

垂直&斜め共通

垂直
ソウルクレセント
SOUL CRESCENT

攻撃値	14(8)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

8 4
0/60秒 20 40 60

斜め

斜め
チョップ
CHOP

攻撃値	12(8)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

3 32
0/60秒 20 40 60

斜め

斜め
ソウルチョップ
SOUL CHOP

攻撃値	13(10)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

8 20
0/60秒 20 40 60

斜め

斜め
ソウルクレセント
SOUL CRESCENT

攻撃値	13(6)	キャンセル	必殺技	×
得点	300(200)	キャンセル	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	キャンセル	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ	×
		ガード	空中	×

7 4
0/60秒 20 40 60

※ () 内の数値は、ソウルイリュージョン使用時における、分身のもの。なお、分身出現中は一部例外をのぞき、ゲージ増加値が0になる(攻撃をだしてもゲージは増えない)。

弱キック

ローキック

LOW KICK



攻撃値	12(8)	必殺技	○
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ガード値	空0/防1/当2	立ち	○
ガード値	空0/防1/当2	しゃがみ	○
ガード値	空0/防1/当2	空中	×
ガード値	空0/防1/当2	空中	×

0/60秒 20 40 60

中キック

ソウルサイドキック

SOUL SIDE KICK



攻撃値	15(8)	必殺技	○
得点	400(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ガード値	空1/防3/当5	立ち	○
ガード値	空1/防3/当5	しゃがみ	○
ガード値	空1/防3/当5	空中	×
ガード値	空1/防3/当5	空中	×

0/60秒 20 40 60

強キック

ソウルカルカーニョ

SOUL CALGAGNO




攻撃値	17, 15(8, 8)	必殺技	×
得点	400(200)	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	連打	×
ガード値	空1/防4/当7	立ち	○
ガード値	空1/防4/当7	しゃがみ	○
ガード値	空1/防4/当7	空中	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×

0/60秒 20 40 60

キック

KICK



攻撃値	8(3)	必殺技	○
得点	200(100)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ガード値	空0/防1/当2	立ち	×
ガード値	空0/防1/当2	しゃがみ	×
ガード値	空0/防1/当2	空中	×
ガード値	空0/防1/当2	空中	×

0/60秒 20 40 60

スライドキック

SLIDE KICK



攻撃値	12(8)	必殺技	○
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ガード値	空1/防3/当5	立ち	×
ガード値	空1/防3/当5	しゃがみ	×
ガード値	空1/防3/当5	空中	×
ガード値	空1/防3/当5	空中	×

0/60秒 20 40 60

ラウンドローズ

ROUND ROSE



攻撃値	13(10)	必殺技	○
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ガード値	空1/防4/当7	立ち	×
ガード値	空1/防4/当7	しゃがみ	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンピングキック

JUMPING KICK




攻撃値	13(8)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ガード値	空0/防1/当2	立ち	○
ガード値	空0/防1/当2	しゃがみ	×
ガード値	空0/防1/当2	空中	○
ガード値	空0/防1/当2	空中	○

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンピングサイドキック

JUMPING SIDE KICK



攻撃値	14(10)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ガード値	空1/防3/当5	立ち	○
ガード値	空1/防3/当5	しゃがみ	×
ガード値	空1/防3/当5	空中	○
ガード値	空1/防3/当5	空中	○

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ローズペイン

ROSE PAIN



攻撃値	16(12)	必殺技	×
得点	400(300)	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	連打	×
ガード値	空1/防4/当7	立ち	○
ガード値	空1/防4/当7	しゃがみ	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンピングキック

JUMPING KICK



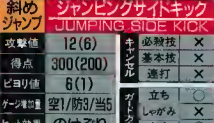
攻撃値	10(2)	必殺技	×
得点	200(100)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ガード値	空0/防1/当2	立ち	○
ガード値	空0/防1/当2	しゃがみ	×
ガード値	空0/防1/当2	空中	○
ガード値	空0/防1/当2	空中	○

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンピングサイドキック

JUMPING SIDE KICK




攻撃値	12(6)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ガード値	空1/防3/当5	立ち	○
ガード値	空1/防3/当5	しゃがみ	×
ガード値	空1/防3/当5	空中	○
ガード値	空1/防3/当5	空中	○

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ローズペイン

ROSE PAIN



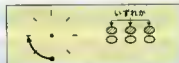
攻撃値	16(6)	必殺技	×
得点	400(200)	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	連打	×
ガード値	空1/防4/当7	立ち	○
ガード値	空1/防4/当7	しゃがみ	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×
ガード値	空1/防4/当7	空中	×

0/60秒 20 40 60

ソウルリフレクト

SOUL REFLECT

↓↙←+P



マフラーにオーラを通して振り回す。写真の3~5枚目のポーズ中は、相手の飛び道具を跳ね返す(吸収する)能力があり、4枚目(強のみ4~5枚目)のとき

は攻撃判定もついている。跳ね返した飛び道具の弾速は、跳ね返す前より少し高速になる。なお、スーパーコンボの弾を跳ね返す(吸収する)ことはできない。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

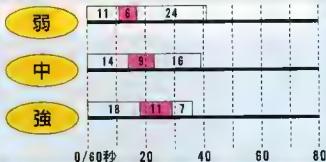
弱中強のちがい

弱は、飛び道具を吸収できる。吸収するとコンボゲージが10ポイント増加するほか、ソウルスパークを1段階パワーアップさせられる(ソウルスパーク参照)。中は飛び道具を正面へ跳ね返し、コンボゲージが4増加。強は斜め上へ跳ね返し、同じくコンボゲージが4増加する。なお、強のみ2段階の攻撃判定を持っており(連続ヒットはしない)、写真4枚目のときは攻撃値14の気絶値15、写真5のときは攻撃値19の気絶値6となっている。



▲飛び道具をマフラーで巻き込むようにして吸収する弱。飛び道具を無効化するだけでなく、いくつかの特典もついてくるぞ

	弱	中	強
攻撃値	17(15)	18(16)	14, 19(12, 17)
得点	400(400)	400(400)	300 500(300, 400)
ビヨリ値	10(1)	12(1)	15, 6(1, 1)
ゲージ増加量	空3/防3/当3		
最大ヒット回数	1/1(分身中は4/4で空中連続ヒットあり)		
最大ダメージ	ダウン		



弱

中

強

スライディング

SLIDING

↓+中K



前方へスベリ込み相手の足元を急襲する。しゃがみガードでしか防げない。ゲージ増加量は、分身(ソウルイリュージョン)中の場合、0に固定される。

攻撃値	12(8)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×
5, 12, 15			
0/60秒	20	40	60

ソウルスパーク

SOUL SPARK

マフラーにオーラを通して、前方へ光弾をはなつ。光弾は出現してから攻撃判定のてるまでに少し時間がかかるが、その時間中は地上にいる相手を“押し返す”能力がある。

そのほかソウルスパークには、弱ソウルフレクトで飛び道具を吸収すると、つぎに発射する1発だけ攻撃値や気絶値などがパワーアップする、という特殊な性質がある。下の表が、パワーアップ後の数値だ。初期の設定では何発も吸収すればそれだけパワーアップしていたらしいが、それはなくなっている。

立ち	しゃがみ	空中
○	○	○

	弱	中	強
攻撃値	15, 14		
得点	400, 300		
ビヨリ値	8, 8		
ケージ増加重	空3/防4/当5		
最大ダメージ	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

パワーアップ中の数値

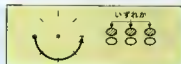
	弱	中	強
攻撃値	16, 15		
得点	400, 400		
ビヨリ値	10, 10		

← ↓ ↘ ↗ + ⊕

弱

中

強



弱中強のちがい

光弾の飛行速度は、弱より中や強のほうが上。それに対して、光弾を発射するまでの早さ、それと光弾に攻撃判定がつくまでの早さ(相手を“押し返す”時間の短さ)は、弱のほうが上だ。

攻撃ポーズはどれも同じのように見えて、1つ所だけ微妙なちがいがあ。右の写真は弱と強の「光弾を発射したあとのポーズ」だが、よく見ると、強のほうは弱よりマフラーが長く、腕のまわりに光まで発生しているのだ。とはいっても、それによる特別な影響はないのだから。



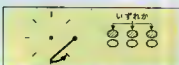
◀上が弱、下が強の発射後のポーズ。マフラーの長さに注目。ちなみに連続写真は中のものだ。



ソウルスルー

SOUL THROUGH

→ ↓ ↘ ↗ + ⊕



高く跳び上がり、空中にいる相手をつかまえて後方の地面へ投げつける。投げ判定は伸ばした手ではなく、「自分の正面」にある。なお、上昇中はつねに投げ判定がついているため、接近した相手は、無敵状態でないかぎり回避不可能だ。跳んだ瞬間(投げ判定のてる直前)までは完全無敵。

弱中強で跳ぶ高さや距離が変化、弱より強のほうが高く速くへ跳んでいく。



	弱	中	強
攻撃値	22	24	26
得点	500	500	500
ビヨリ値	0		
ケージ増加重	空4/当10		
攻撃回数	1		
投げ間合い	高さ32ドット、距離64ドット		

弱

中

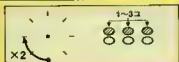
強



オーラソウルスパーク

AURA SOUL SPARK

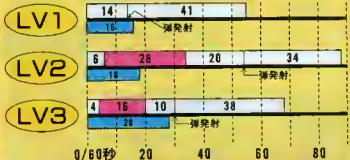
↓↙←↓↙←+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



3発ヒットする空中ガード不可の光弾を、前方へはなす (LV2の場合は踏み込みつつ3発の連続攻撃をくりだしたあと、LV3は強化版ソウルリフレクトのあと、光弾をはなす)。光弾の3発目を食らった相手は、全身

をオーラに包まれてダウンする。無敵時間は、LV1は光弾がでるまで、LV2は2発目の攻撃判定がでるまで、LV3は光弾をはなす少し前まで、となっている。

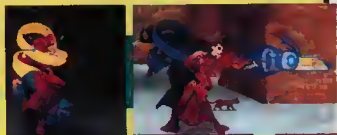
	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	22+16+12	20+12+10+18+14+5(17+8+3)	42+20+16+12
得点	500+400+300	500+300+200+400+300+900(400+300+100)	3000+500+400+300
ビヨリ値	0+2+1	0×3+1×3(0×3)	0+1×3
最大ヒット回数 最大ダメージ回数	3/3	6(合計15)/6(合計15)	4/4
ヒット効果	のけぞり(最後のみ燃焼)		



LEVELごとのちがい

この技は、動作がLEVELごとにまったくちがうのが特徴。LV2の場合、分身中になすと、3発の連続攻撃部分で分身も攻撃するため、合計ヒット数は基本の6発+分身3体×3発=15ヒット。コンボ修正ぶんを差し引いても、すさまじいダメージになる。LV3は最初のソウルリフレクト部分で、あらゆる飛び道具(スーパーコンボさえも)を跳ね返す能力つきた。

LEVEL1



▲コバシから光を発し ▲強化版のソウルスパークをはなす

LEVEL2



▲ヒザに光が集ち ▲まずはローキック ▲前進しつつ上段蹴りへ ▲さらにマフラーで叩き ▲最後に強化版オーラスパーク

LEVEL3



▲コバシに光が集まり ▲先に強化版ソウルリフレクト ▲その場でもう1回転したのち ▲トドメの強化版オーラスパークへ

ソウルドレイン
SOUL DRAIN

相手の近くで
←or→+中or強P

相手の上に逆立ち状態で乗っかり、手からオーラを流し込んでダメージを与える。レバーを回してもボタンを連打しても攻撃回数は増えないが、相手と同じ操作を行なうと、攻撃回数を減らされてしまう。それを抑える手段もない。

攻撃値 1×5+18
得点 1×5+500
ビヨリ値 0
ケン値は量 2
攻撃回数 6
投げ間合い 20ドット

ZEROカウンター
ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
←↙↘↓+P

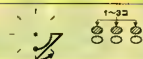
(地上、空中問わず) 相手を捕獲したら、マヒ状態にして地面に降ろす。この技自体に攻撃力はないが、着地後、マヒ状態の相手に攻撃を加えられる(60分の8秒以内なら攻撃の間に合う)。相手の捕獲に失敗したら、1回転して動作終了。

攻撃値 0
得点 0
ビヨリ値 0
ケン値は量 0
投げ間合い 60分(8秒以内なら攻撃の間に合う)

オーラソウルスルー

AURA SOUL THROUGH

↓↘→↓↘+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



高く跳び上がり、空中の相手をとらえたらオーラで全身を燃やし、地面へ投げつける (LV2の場合は2ヒットするアッパーで相手を突き上げたのち投げ、LV3はオーラをはなつ掌底突きからアッパーで突き上げて投げる)。必殺技のソウルスルーより高性能で、攻撃を食らって吹き飛んでいる相手を投げることが出来る。

LEVELごとのちがい

LV1は弱ソウルスルーと同じ軌道で跳ぶが、こちらは上昇しきるまで完全無敵だ。

LV2と3は、アッパー (あるいは掌底突き) を食らって吹き飛んだ相手のみを投げることが出来る。空中の相手を直接投げることは不可能だ。無敵時間は、LV2のほうは一アッパーの動作が終わる直前まで、LV3のほうは掌底突きの動作が終わる直前まで、となっている。

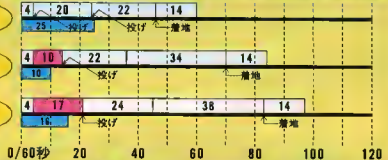
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	36	20+10+30(18+6)	20+14+10+42
得点	500	500+200+500 (400+200)	500+300+200+500
ビヨリ値	0	0	0
攻撃回数	1 (空中連続ヒットあり)	2+1/2 (空中連続ヒットあり)	3+1/3 (空中連続ヒットあり)
投げ間合い	高さ±48ドット、距離64ドット		

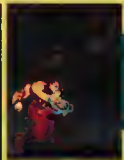
LV1

LV2

LV3



LEVEL 1

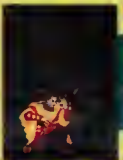


▲コブシが光って



▲強化版ソウルスルー

LEVEL 2



▲手に光が集中する



▲アッパーで突き上げて



▲空中の相手を投げる

LEVEL 3



▲掌底に光が集中



▲踏み込んでの掌底から



▲LV2と同じアッパー



▲宙に吹き飛んだ相手を

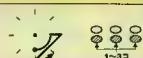


▲追いかけて空中投げ

ソウルイリュージョン

SOUL ILLUSION

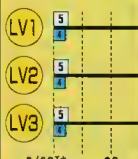
↓↘→↓↘+K×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



本体を追いかける3体の分身をつくりだす。飛び道具と投げ技以外の攻撃を本体のみだと、分身も攻撃するため、自動的にコンボが成立する (しかも空中連続ヒットの能力つき)。ただし、攻撃の反動も攻撃回数ぶんだけ発生する。分身1体1体の攻撃値、得点、ビヨリ値は、個々の技の表にある () 内の数値が与えられるが、連続ヒットによるコンボ修正を受けるため、そのぶん攻撃値は低下する点に注意。なお、分身中は攻撃をだしても食らっても、コンボゲージは増えない (例外として、立ち上がりかみの強P、強Kをだすと1ポイント増える)。

の技の表にある () 内の数値が与えられるが、連続ヒットによるコンボ修正を受けるため、そのぶん攻撃値は低下する点に注意。なお、分身中は攻撃をだしても食らっても、コンボゲージは増えない (例外として、立ち上がりかみの強P、強Kをだすと1ポイント増える)。

	分身の出現時間
LEVEL1	約4.1秒間
LEVEL2	約6秒間
LEVEL3	約8.8秒間



▲その場で1回転



▲胸に光が集中したあと



▲3体の分身が出現する

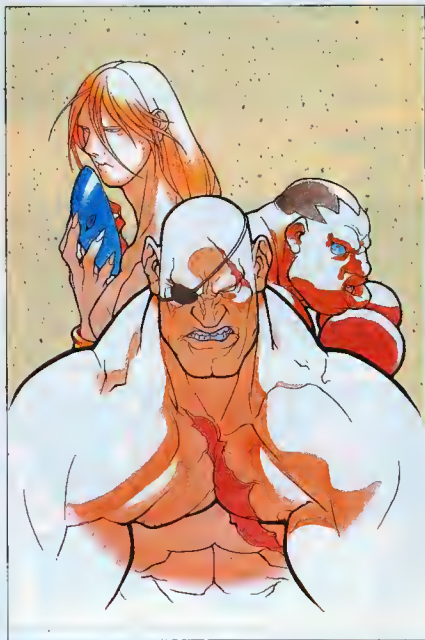


▲本体を追って行動&攻撃

ローズ

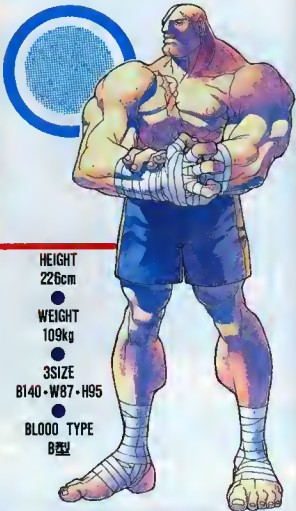
サガット

SAGAT



「帝王」という称号と名誉は、名も知らぬ東洋人によって、一瞬にして奪われてしまった。そんなサガットに残されたものは、屈辱と憎悪の思い、そして胸の傷だけであった。

かつて右目を奪われたとき、相手を倒すことで、雪辱を果たした。そして、今度も……!! サガットは王座奪回のために立ち上がった。



HEIGHT
226cm

●
WEIGHT
109kg

●
3SIZE
B140・W87・H95

●
BLOOD TYPE
B型

PLAY BACK—サガット

さすがに不自然なキックはなくなった



ストリートファイター

とにかく「ストI」時代からタイガーションが強く、相手を近寄らせずに闘えた。「ストIIダッシュ」でサガットが操作できるようになったときも、その性質は変わらず、「スバIIX」で弱体化されるまで、帝王の威厳を保っていた。

そして、「ストZERO」においては、その強さが復活。体格も見がえるほどパワフルになった。太りすぎという声もあるけれど……。

from開発スタッフ

サガットのソフト担当のARIKICHIです。(いとお女)。私は対戦格闘がすごくへたなので、やっていけるかどうか不安でした。

自分でプレイすると負けまくるので、CPUサガットがプレイヤーに勝てるような思考ルーチンを作るのに苦労しました。パワフルなイメージで仕上げたら強くなりすぎたため、調整されて弱くなってしまいました。ちょっと悲しいです。

全国のサガット・ファンの期待を裏切っただけはいけど……。

STAGE

タイ

前作と同じアユタヤ遺跡。時間も夜間に変更され、空には雲と満月が見られる。「スバII X」まで像の手前にあった石は片付けられたようだ。



THE ART OF SAGAT

※挑発は勝利①と同じ。スタート②はVSリュウのみ。

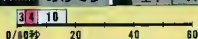


弱パンチ

タイガーエルボ
TIGER ELBOW



攻撃値	10	キック	必殺技	○
得点	200	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×

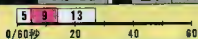


中パンチ

タイガーアッパー
TIGER UPPER



攻撃値	16, 13	キック	必殺技	○, ×
得点	400, 300	キック	基本技	×
ビヨリ値	6, 4	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5, 7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×

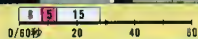


強パンチ

タイガーストレート
TIGER STRAIGHT



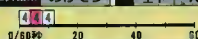
攻撃値	20	キック	必殺技	×
得点	500	キック	基本技	×
ビヨリ値	0	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	○
		空中	空中	×



ロースナップ
LOW SNAP



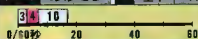
攻撃値	12	キック	必殺技	○
得点	300	キック	基本技	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	×



ローナックル
LOW KNUCKLE



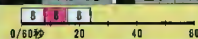
攻撃値	15	キック	必殺技	○
得点	400	キック	基本技	×
ビヨリ値	6	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	×



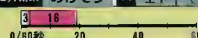
グランドストレート
GROUND STRAIGHT



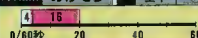
攻撃値	21	キック	必殺技	×
得点	500	キック	基本技	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	×



垂直 ジャンプ	ジャンピングジャブ JUMPING JAB		必殺技	×
攻撃値	13	キック	基本技	×
得点	300	キック	連打	×
ビヨリ値	3	立ち	しゃがみ	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	空中	空中	○
ヒット効果	のけぞり			



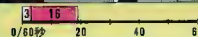
垂直 ジャンプ	ジャンピングアッパー JUMPING UPPER		
攻撃値	17	キック	必殺技 ×
得点	400	キック	基本技 ×
ビヨリ値	20	キック	連打 ×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	ガード	しゃがみ ×
		ガード	空中 ○



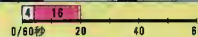
垂直 ジャンプ	ジャンピングストレート JUMPING STRAIGHT		
攻撃値	21	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



斜め ジャンプ	ジャンプ	必殺技	×	
攻撃値	13	キック	基本技	×
得点	300	キック	連打	×
ビヨリ値	3	キック	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



斜め ジャンプ	ジャンプ	必殺技	×	
攻撃値	17	キック	基本技	×
得点	400	キック	連打	×
ビヨリ値	20	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



斜め ジャンプ	ジャンプ	必殺技	×	
攻撃値	21	キック	基本技	×
得点	500	キック	連打	×
ビヨリ値	8	キック	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	しゃがみ	×
		空中	空中	○



弱キック

ローキック
LOW KICK

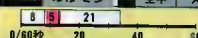
攻撃値	12	キックセル	必殺技	○	×
得点	300		基本技	×	
ビヨリ値	3		連打	×	
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○	
			空中	×	



中キック

ミドルキック
MIDDLE KICK

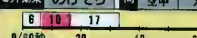
攻撃値	15	キックセル	必殺技	×	
得点	400		基本技	×	
ビヨリ値	6		連打	×	
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○	
			空中	×	



強キック

ハイキック
HIGH KICK

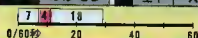
攻撃値	16+12	キックセル	必殺技	×	
得点	400+300		基本技	×	
ビヨリ値	0+8		連打	×	
ゲージ増量	空1/防4+3/当7+6	ガード方向	立ち	○	
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○	
			空中	×	

タイガーステップ
TIGER STEP

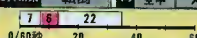
攻撃値	12	キックセル	必殺技	○	
得点	300		基本技	×	
ビヨリ値	3		連打	×	
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○	
			空中	×	

タイガーテイル
TIGER TAIL

攻撃値	15	キックセル	必殺技	○	
得点	400		基本技	×	
ビヨリ値	6		連打	×	
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	×	
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	○	
			空中	×	

タイガーキック
TIGER KICK

攻撃値	18	キックセル	必殺技	×	
得点	400		基本技	×	
ビヨリ値	8		連打	×	
ゲージ増量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち	×	
ヒット効果	転倒		しゃがみ	○	
			空中	×	



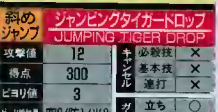
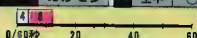
垂直ジャンプ	ジャンピングタイガードロップ JUMPING TIGER DROP	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	13		基本技	×	
得点	300		連打	×	
ビヨリ値	3	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空0/防1/当2		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	×	



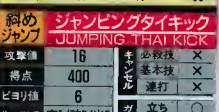
垂直ジャンプ	ジャンピングタイキック JUMPING THAI KICK	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	16		基本技	×	
得点	400		連打	×	
ビヨリ値	6	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空1/防3/当5		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	○	



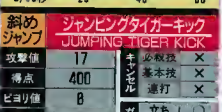
垂直ジャンプ	ジャンピングタイガーキック JUMPING TIGER KICK	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	18		基本技	×	
得点	400		連打	×	
ビヨリ値	8	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空1/防4/当7		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	○	



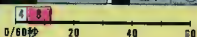
斜めジャンプ	ジャンピングタイガードロップ JUMPING TIGER DROP	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	12		基本技	×	
得点	300		連打	×	
ビヨリ値	3	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空0/防1/当2		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	○	



斜めジャンプ	ジャンピングタイキック JUMPING THAI KICK	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	16		基本技	×	
得点	400		連打	×	
ビヨリ値	6	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空1/防3/当5		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	○	



斜めジャンプ	ジャンピングタイガーキック JUMPING TIGER KICK	キックセル	必殺技	×	
攻撃値	17		基本技	×	
得点	400		連打	×	
ビヨリ値	8	ガード方向	立ち	○	
ゲージ増量	空1/防4/当7		しゃがみ	×	
ヒット効果	のけぞり		空中	○	



タイガーショット

TIGER SHOT

手のひらに気を集中し、前方へ突きだして気のウェーブを発射する。リュウの波動拳のような「飛び道具」を発射した瞬間は攻撃値が高いという能力はない。

弱中強の順で、ウェーブの性能（攻撃値やビヨリ値）と飛行速度、発射後の硬直時間が増加する。発射するまでの時間は、どの強さでも同じだ。

	弱	中	強
攻撃値	15	16	17
得点	400	400	400
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
最大ビヨリ距離	1/1		
最大クセリ回数	のけぞり		
ヒット効果			



グランドタイガーショット

キックボタンでコマンドを入力すると、かかんだ姿勢をとって気を集中し、低空を飛んでいく気弾を前方へ発射する。気弾の性能、つまり攻撃値や得点、ビヨリ値などの数値は、パンチボタンで出すタイガーショットとまったく同じになっている。ただし、発射後の硬直時間はグランド〜のほうがわずかに長い。

なお、攻撃位置は低いか、立ちガードでも防御されてしまう。



↑かなりの低姿勢をとってタイガーショットを撃つ

タイガーレイシ

TIGER RAGE

相手の近くで
←OR→+中or強P



相手の頭を片手でつかんで持ち上げ、顔面にヒザ蹴りを連続だたき込み、最後は力を込めたヒザで蹴りとばしてしまふ。つかんでいる最中は、レバーをすばやく回してボタンを高速連打すること、攻撃回数を増やすことかできる。

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	3~6
投げ合い	20ドット

ZEROカウンター

ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
←↓+K



片足を上げて相手の攻撃を受け流したのち、前蹴りで反撃する。体を後方に引いた状態で攻撃するため、蹴りの射撃距離は見た目ほど長くはない。

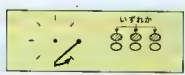
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	2	立ち	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	○
		空中	×
	23 8 26		

0/60秒 20 40 60 80

タイガーブロウ

TIGER BLOW

→ ↓ ↘ + (P)



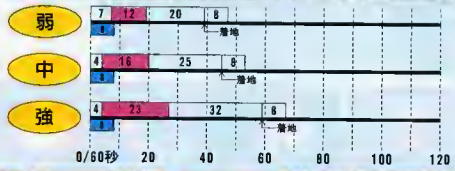
目一杯かみ込んだ姿勢から、伸び上がるようにしてアッパーをくりだし、そのまま宙へ舞い上がる。地上から離れる直前まで完全無敵。上昇途中からは空中ガード可能となる。

弱は動作が小さくスキが少ないものの空中連続ヒット能力がなく、中は攻撃が3発以上ヒットしない(残りは空振ってしまう)。強は攻撃の届くかぎり連続ヒットするが、動作が大きくスキだらけだ。



立ち	○
しゃがみ	○
空中	X(上空で)

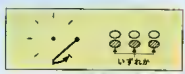
	弱	中	強
攻撃値	19.6	18+14+8+6×2	24+10+2×5
得点	500, 200	400+300+200×3	1000+200+100×5
ビヨリ値	5.3	5+1×4	5+1×6
ゲージ増加量	空6/防6/当7	空6/防6/当7+1+1	空5/防6/当7+1×6
最大ヒッパ数	1/1	3/5 (空中連続ヒットあり)	7/6 (空中連続ヒットあり)
最大ケスリ回数			
ヒット効果	ダウン	ダウン (最初の一番力強い時)	ダウン



タイガークラッシュ

TIGER CRASH

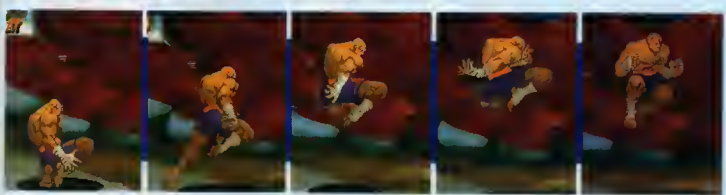
→ ↓ ↘ + (K)



足元から大きく跳ね上がる跳びヒザ蹴り。ヒザを構えて跳ね上がるまでのヒット効果はのけぞりだが、攻撃値やビヨリ値が高い。空中に跳ねている状態の攻撃

値は低いが、食らった相手がダウンする。この技に空中連続ヒットの能力はないため、2ヒットするのは地上の相手にかぎられる。

	弱	中	強
攻撃値	18+3	18+8	18+12
得点	400+100	400+200	400+300
ビヨリ値	5+3	7+3	9+3
ゲージ増加量	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1
最大ヒッパ数		2/2	
最大ケスリ回数			
ヒット効果	のけぞり+ダウン		



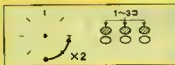
サザン

タイガーキャノン

TIGER CANNON

両手に集めた気を前方でぶつけて、巨大なウェーブを放射する。このウェーブは空中ガード不可で、空中の相手に対して最大3発まで連続ヒットする（残りは空振る）。LV3のみ、最後の一撃に燃焼効果あり。無敵時間は、全LEVEL共通で発射の直前までだ。相手の飛び道具とぶつくと、そのぶんヒット数が減少し、0以下になった時点でウェーブは消える。

↓→↓→↓+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	14+12×2+8	18×2+14+10+8	30+24+17×2+10+8
得点	300×3+200	400×2+300+200×2	1500+1000+400×2+200×2
ビヨリ値	0+1×3	0×2+1×3	0×3+1×3
最大ヒート値 最大ケズリ回数	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり (最後の1撃のみ燃焼)



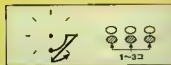
▲腕をクロスさせて ▲手に気力を集中し ▲前方へ巨大な気のウェーブを発射 ▲LV3なら、最後の1撃で相手を燃やす

タイガージェノサイド

TIGER GENOCIDE

タイガークラッシュからタイガーブローへ連続でつなぐスーパーコンボ（LV3のみ、タイガークラッシュのあとタイガーブローを2連続する）。最後のタイガーブローの上昇中からヒット効果が変化。食った相手は上に吹き飛ばされてダウンする。技の動作が短手なぶん、ハズしたときのスキも非常に大きい。

↓→↓→↓+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



LEVELごとのちがい

タイガージェノサイドは、LEVELごとの性能変化が、見た目以上にはけしい。

LV1は技の移動距離が短く、無敵時間もタイガークラッシュの上昇中までしかないが、LV2ならタイガーブローの途中（地上から離れる直前）まで無敵が持続する。

LV3になるとヒット数がふたケタになり、移動距離も最大に。無敵時間は、1回目のタイガーブローの動作終了まで持続する。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+3+2×2	20+12+16+13+3×5	20+12+22+16×2+13+8+3×5
得点	500+300+100×3	500+300+400+300+100×5	500+300+800+200×2+900+100+100×5
ビヨリ値	0×2+1×3	0×6+1×3	0×9+1×3
最大ヒート値 最大ケズリ回数	5/5 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	12/11 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり (最後の1撃のみダウン)	のけぞり (後半5撃はダウン)	のけぞり (後半5撃はダウン)



▲腕に光が集まり ▲タイガークラッシュのあと ▲タイガーブローへ移行 ▲LV3はまず軽く跳ねて ▲トドメに高く舞い上がる

タイガーレイド

TIGER RAID

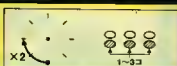
体を回転させながら少しずつ前進して、踊るようにしゃがみ足払い→ミドルキック（→LV2と3のみハイキックを追加）と連続でくだし、最後に4ヒットする突進跳び蹴りをたたき込む。ガードされたときのスキは少なめだが、1発目のしゃがみ足払いが立ちガード可能で、スーパーコンボでありながら空中連続ヒット能力もない。

LEVELごとのちがい

LV1を基本とすると、LV2で途中でハイキックが加わり、LV3で最後の跳び蹴りに炎がつく（最後の1撃は相手を燃やすことができる）。あまり大きな変化がないぶん、使いわけに悩むことがないとも言える。

無敵時間は非常にわかりやすく、LV1は1発目の足払いがでるまで、LV2は2発目のミドルキックがでるまで、LV3は3発目のハイキックがでるまで、となっている。

↓ ↓ ← ↓ ↓ ← + + (K) × 1~3同時
(オートガード時: 強P + 強K同時)



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+10+8+6×2	19+13+12+10×3+6	20+13+12×3+6+5
得点	500+300+200×4	500+300×2+200×4	500+300×5+200
ビヨリ値	0×3+1×3	0×4+1×3	0×4+1×3
基本ビヨリ回数 最大ダメージ回数	6/6	7/7	7/7
ヒット効果	のけぞり (最後の1撃のみダウン)	のけぞり (最後の1撃のみダウン)	のけぞり (最後の1撃のみ燃焼)



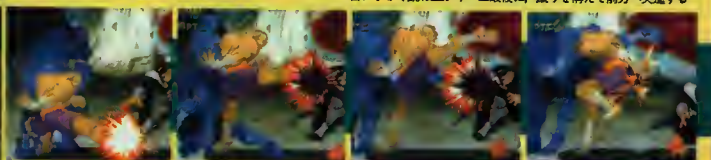
LEVEL 1



▲クロスした腕に光が集中 ▲まずは立ちガード可能な足払い ▲前進しつつ体を回転させ ▲立ち技のミドルキックへつなぎ



▲同じく体を横に回転 ▲1回転し終わるころに ▲宙に小さく跳ね上がり ▲最後に、蹴りを構えて前方へ突進する



▲LV1と同じく最初は足払い ▲体を回転させてミドルキック ▲さらに1回転してハイキック ▲もう一度、体を横回転させて



▲宙に小さく跳ね上がり、蹴りを構える ▲LV3のみ、足先が炎に包まれてから ▲前方に突進。LV3は最後に相手を燃やす

サガット

LEVEL 2

ベガ

VEGA



悪こそ絶対の力……。その信念は「サイコパワー」として具現化し、ついには究極の殺人技である「サイコクラッシュアタック」をも完成させた。

その後、ベガは巨大な麻薬組織「シャドルー(Shadaloo)」を結成する。屈強の戦士を集め、世界を征服すべく、魔人の眼が妖しく光る――。



HEIGHT 182cm
WEIGHT 96kg
3SIZE B133・W90・H92
BLOOD TYPE A型

PLAY BACK—ベガ

ハメはシャドルーが布教した?



ストリートファイターII ダッシュ

サガットを部下にしたがえ、「ストII」のボスとして登場。「ストII ダッシュ」での「サイコクラッシュ」からの対決や「ダブルニープレス」で倒す「ケズリ」は、ハメ戦争の発端となり、名実ともに「悪の帝王」の称号を与えられた。「ストZERO」では、かつてのイメージ画に近い体格となり、ホバリングや瞬間移動などを使いこなす、より超能力者らしいキャラとなっている。

from開発スタッフ

某ゲームに引きつづいて赤いボスキャラを担当しました。サイコパワー全開の頃のベガだと思い作っていたら、一時は最強キャラになってしまいました。リニューアルされたサイコクラッシュは、レベル3でだすと破壊力満点です。飛び道具、テレポートなどの新技がついて生まれ変わったベガをぜひ堪能してください。

STAGE アメリカ西部

ソドムと同じ場所。昼間であること、上空に煙が立ちのぼっていないことが相違点。なお、リュウ&ケンvsベガ・モードではゴウキ面が背景となる。



THE ART OF VEGA

※後発は→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンが勝利②と同じ。

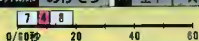
スタート		立ち(通常)	立ち(正面)	しゃがみ(通常)	しゃがみ(正面)
前進	後退	ジャンプ(踏み込み)	ジャンプ(上昇/垂直)	ジャンプ(上昇/斜め)	ジャンプ(落下)
ガード(立ち)	ガード(しゃがみ)	ガード(空中)	のけぞり(上段)	のけぞり(下段)	のけぞり(しゃがみ)
ダウン(足払い)	ダウン(吹き飛び)	ダウン(転倒)	起き上がり	ダウン回避技	気絶
勝利①	勝利②	勝利③		時間切れ負け&ドロー	

弱パンチ

ラリアット LARIAT



攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

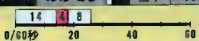


中パンチ

サイコラリアット PSYCHO LARIAT



攻撃値	14	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

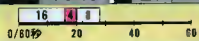


強パンチ

サイコアッパー PSYCHO UPPER



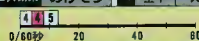
攻撃値	19	キャンセル	必殺技	×
得点	500		基本技	×
ビヨリ値	15		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



ジャブ JAB



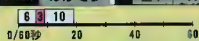
攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



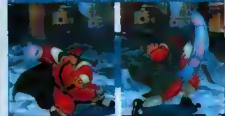
サイコジャブ PSYCHO JAB



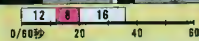
攻撃値	14	キャンセル	必殺技	○
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



サイコアッパー PSYCHO UPPER

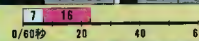


攻撃値	19	キャンセル	必殺技	×
得点	500		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



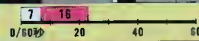
垂直ジャンプ

攻撃値	12	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



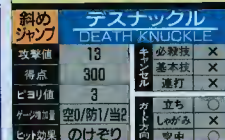
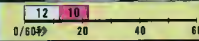
垂直ジャンプ

攻撃値	14	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



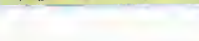
垂直ジャンプ

攻撃値	18	キャンセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



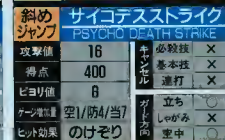
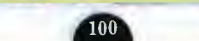
斜めジャンプ

攻撃値	13	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



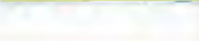
斜めジャンプ

攻撃値	13	キャンセル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	6		連打	×
ゲージ増量	空1/防2/当3	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



斜めジャンプ

攻撃値	16	キャンセル	必殺技	×
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

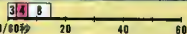


弱キック

ヘルニーキック HELL KNEE KICK



攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード向き	空0/防1/当2	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×

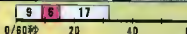


中キック

シャドーミドルキック SHADOW MIDDLE KICK



攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード向き	空1/防3/当5	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×

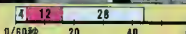


強キック

シャドーハイキック SHADOW HIGH KICK



攻撃値	6+15	必殺技	×
得点	200+400	基本技	×
ビヨリ値	4+4	連打	×
ガード向き	空1/防2+1/当4+4	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×



デスレッグ DEATH LEG



攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード向き	空0/防1/当2	立ち	×
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×



デスレッグ DEATH LEG



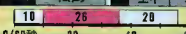
攻撃値	15	必殺技	○
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード向き	空1/防3/当5	立ち	×
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×



ホバーキック HOVER KICK



攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード向き	空0/防3/当6	立ち	×
ガード向き	転倒	しゃがみ	○
ガード向き		空中	×



垂直ジャンプ ニースタンプ KNEE STAMP



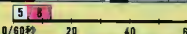
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード向き	空0/防1/当2	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



垂直ジャンプ スピンブレイク SPIN BREAK



攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード向き	空1/防3/当5	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



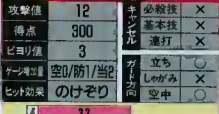
垂直ジャンプ トマホークキック TOMAHAWK KICK



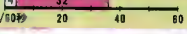
攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード向き	空1/防4/当7	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



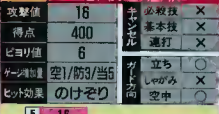
斜めジャンプ ニースタンプ KNEE STAMP



攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ガード向き	空0/防1/当2	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



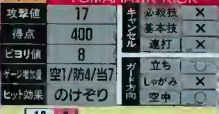
斜めジャンプ スピンブレイク SPIN BREAK



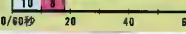
攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ガード向き	空1/防3/当5	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



斜めジャンプ トマホークキック TOMAHAWK KICK



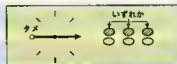
攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ガード向き	空1/防4/当7	立ち	○
ガード向き	のけぞり	しゃがみ	×
ガード向き		空中	○



サイコショット

PSYCHO SHOT

←タメ→+Ⓟ



手のひらからサイコパワーを発してエネルギー弾をつくり、前方へ発射する。弾は発射された瞬間（写真の4枚目）だけ、通常よりも少し攻撃値が高い（表には同じ枠内に二つ数値があるが、左の数値が発射した瞬間のもの。右の数値は発射したあとのもの）。動作が遅く見える技だが、弾を発射するのは意外に早い。

コマンド入力時に押したボタンの弱中強で、弾の飛行速度を決定する。弱でだすと弾の速度は遅く、強でだすと高速の弾を撃てるが、発射後の本体の硬直時間かなり長くなる。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	15, 14	16, 15	17, 16
得点	400, 300	400, 400	400, 400
ビヨリ値	1, 1	1, 1	1, 1
ゲージ増加量	空4/防5/当7		
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



ダブルニープレス

DOUBLE KNEE PRESS

←タメ→+Ⓚ



前方へ跳びかかり、1回転してカートを振り下ろす。写真の3枚目のときに1発目、4枚目のときに2発目の攻撃判定が出現。地上の相手にのみ連続ヒットし

て、食らった相手をダウンさせる。2発とも空中ガード可能だが、こちらが着地する直前に当てられた場合にかぎり、空中ガードできないときがある。

	弱	中	強
攻撃値	20+12	21+12	22+12
得点	500+300	500+300	500+300
ビヨリ値	2+2	2+2	2+2
ゲージ増加量	空4/防5+1/当6+2		
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2		
ヒット効果	のけぞり+ダウン		



ヘッドプレス

HEAD PRESS

コマンドを入力した瞬間の「相手の頭上」めかけて跳んでいき、範囲内に相手がいたら踏みつける。ただし、踏みつけ判定はジャンプの降下中にのみあり、上昇中に踏みつけることはできない。

踏みつけたあとは、小さく舞い上がったのち降下する。このときはレバー操作で左右移動ができるほか、追加入力でサマーソルトスカルダイバーに変化できる。表の()内の数値が、その性能だ。

踏みつけ後の操作

踏みつけたあとは後方へ舞い上がるのだが、このときレバーを前方向へ入れておくと、前方へ舞い上がることができる。

降下中は、ほうっておくと相手の目の前へ向かっていく(南方へ跳ねた場合は、ほぼ真下へ落下する)が、レバーを左要素に inputsすれば左へ、右要素なら右へ、降下方向を制御できる。ただし慣性が効いているため、細かく制御はムズかしい。

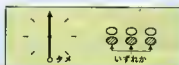
追加入力でだせるサマーソルト~の性能は、だいた瞬間は弱中強すべて同じだが、そのあとは中と強のみ数値が上昇するぞ。



▲踏みつけている最中にレバーを前方向へ入れておくと、相手の背中側へ回り込める

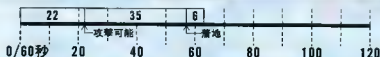
↓タメ↑+K

(踏みつけ後はレバー操作で左右移動可能。さらに、Pを追加入力することで技が変化)



立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	12(22)	13(22, 23)	14(22, 24)
得点	300(500)	300(500, 1000)	300(500, 1000)
ビヨリ値	10(5)	10(5, 5)	10(5, 10)
ゲージ増加量	空6(2)/防8(2)/当10(3)		
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	1/1(1/1)		
ヒット効果	のけぞり(のけぞり)		



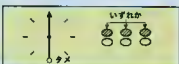
降下中にPを押すと

サマーソルトスカルダイバー

SOMERSAULT SKULL DIVER

↓タメ↑+P

(降下中にPを追加入力して攻撃。攻撃中はレバー操作で左右移動可能)



ヘッドプレスと同様に、コマンドを入力した瞬間の相手の頭上へ向かって跳びかかる(跳ぶ速度は、上昇中はヘッドプレスと同じだが、落下速度は少し遅く、フワリとした感じになる)。

追加入力は跳んでいる途中(ジャンプの頂点付近)で受け付けており、ここでPを押せば動作が変化。相手の左側にいた場合は左へ、右の場合は右へ舞い上がったのち、ほぼ真下へ向かって降下攻撃をしかける(レバー操作で左右に方向制御可能)。

ヘッドプレスのときとはちがひ、攻撃の当たるタイミングによる性能の変化はない。

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	22	22	22
得点	500	500	500
ビヨリ値	5	5	5
ゲージ増加量	空8/防8/当9		
最大ヒット回数/最大ゲージ回復	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

飛行



攻撃



Pを再入力

ベガワープ

VEGA WARP

→↓↘ or ←↓↙ +

P三つ同時 or K三つ同時

(レバーとボタンの組み合わせにより、効所の場所指定が可能)

背景に溶け込むように消え去ったのち、指定した位置へ出現する。
出現の途中（ベガの体の輪郭がハッキリする直前）まで完全無敵。
コマンドと出現位置の関係は下を参照。なお、ゲージ増加量は2。



消失後
指定位置へ
出現

各コマンドとベガの出現位置

レバー入力方向とボタンの組み合わせを合計すると、コマンドは計4種類。それぞれの出現場所は下の写真のとおりだ。
ところで、ベガの出現位置と相手のいる位置が重なっていた場合、どうなるのかというと、相手よりベガの出現位置が

優先される。つまり、相手はそのぶん右（左）へ押されてしまう。たとえば、相手が画面右端に張りついている状態でベガが「→↓↘ + P三つ同時」と入力すると、右端の相手の右へ強引に割り込んでくる（背後に回られてしまう）のだ。

←↓↙ +
P三つ同時
中央左寄り



→↓↘ +
P三つ同時
中央右寄り



←↓↙ +
K三つ同時
画面左端



→↓↘ +
K三つ同時
画面右端



デッドリースルー

DEADLY THROUGH

相手の近くで

← or → + 中 or 強 P



とこえた相手を背負い、投げの動作ではうり投げする。画面中央なら、相手との間合いは大きく開く。コマンド入力の際のレバー方向で、相手を投げる方向を選択可能。

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ZEROカウンター

ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に

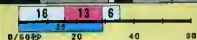
← or → + P



拳突きで相手を吹き飛ばす。写真の2枚目のポーズですてに、構えている手の部分に攻撃判定が出現している（攻撃値やビヨリ値は、倒れた状態と同じ）。

攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	（状態による増加あり）
ヒット効果	ダウン

キャンセル	必殺技	×
	基本技	×
	連打	×
ガード方向	立ち	
	しゃがみ	○
	空中	×



ニープレスナイトメア

KNEE PRESS NIGHTMARE

ダブルニープレスを2連続する (LV3なら2ヒットするオーバーキックも追加)。1回転ごとの攻撃回数は、LV1のみ2発で、LV2と3は3発。
LV3の最後のオーバーキックは、スライディングであるのに立ちガード可能。しかし、スーパーコンボ中でありながらガードされた場合は1発につき1 (ヒット時には2)、コンボゲージが増加する。

LEVELごとのちがい

LV3が最後に攻撃を追加する点をのぞけば、どのLEVELでも、動作に差はない。1回目は弱ダブルニープレスより短い距離しか移動しないが、2回目になると強ダブルニープレスよりも大きく前方へ突進していく。
無敵時間に関しては、LV1のみ1発目の攻撃判定が出現するまで。LV2と3はもう少し時間が延長され、1回目のダブルニープレスの動作が終わるまで無敵が持続する。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

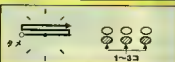
LV1

LV2

LV3

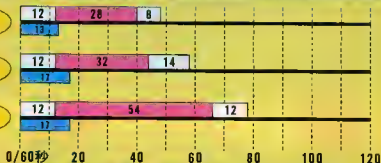
0/60秒 20 40 60 80 100 120

←タメ→←→+Ⓚ×1~3同時
(オートガード時:弱Ⓚ+弱Ⓚ同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+16+8	20+12+10+13+10×2	20+12+10+13+10×2+17+19
得点	500+300+400+200	500+300+200+300+200×2	500+300+200+300+200×2+400×2
ビヨリ値	0×2+2×2	0×3+1×3	0×6+2×2
最大ヒット数	7/8	8/8	8/8
最大クズリ回数	1/1	2/2	2/2
ヒット効果		(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)

のけぞり(最後の一撃のみダウン)



▲頭に光が集まり ▲前方へ小さく跳ね上がってまず1回転 ▲2回転目は移動距離が一気に倍になる ▲LV3はオーバーキックを追加

サイコクラッシャー

PSYCHO CRASHER

腕からサイコパワーを放射し、体を回転させながら前方へ高速飛行。食らった相手は、全身を焼かれるような衝撃に包まれてダウンする。飛行中は攻撃判定がずっとでているが、最大ヒット回数以上は当たらない。画面端にぶつかると、飛行距離の限界 (LEVELごとにちがう) を越え、攻撃体勢を解除してその場に着地する。

LEVELごとのちがい

見た目にLEVELごとの差はないが、飛行距離の限界は大きく変化する。LV1ではわずか2分の1画面しか進まないが、LV2は1画面ふんと倍増。LV3になると、なんと距離の限界がなくなり、画面端にぶつかるまで飛行しつづけるようになる。
無敵時間は、LV1は攻撃判定がでる直前まで、LV2と3は攻撃判定がでてから少し経過するまでと、全般的にやや短い。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

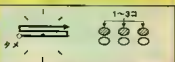
LV1

LV2

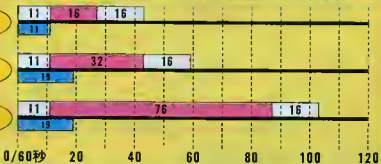
LV3

0/60秒 20 40 60 80 100 120

←タメ→←→+Ⓚ×1~3同時
(オートガード時:中Ⓚ+中Ⓚ同時or強Ⓚ+強Ⓚ同時)



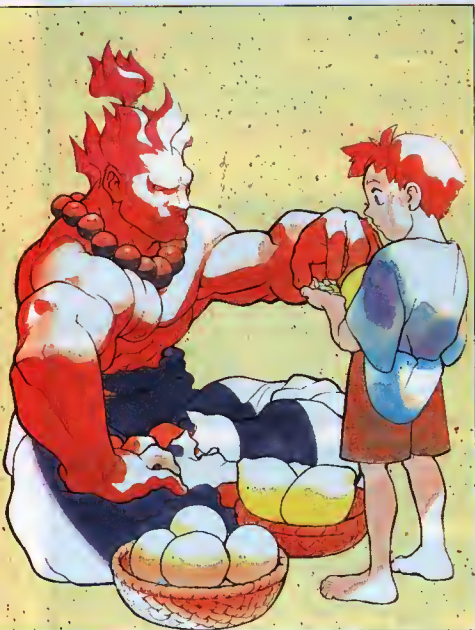
	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	22×3	21×4	21×6
得点	500×3	500×4	500×6
ビヨリ値	0	0	0
最大ヒット数	3/3	4/4	6/6
最大クズリ回数	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)
ヒット効果		燃焼	



▲構えた腕が光り ▲はげしくサイコパワーを放射しつつ ▲ドリル回転で前方へ向けて高速飛行 ▲一瞬のうちに複数ヒットする

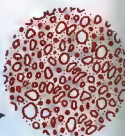
ゴウキ

GOUKI(豪鬼)



リュウとケンの子匠・ゴウケン(豪拳)の実弟。ゴウケンとゴウキは、ともにゴウテツ(轟鉄)のもとで格闘術を学んでいた。

しかし、つねに最強を求めたゴウキは「殺意の波動」で師匠・ゴウテツを殺し、行方をくらましてしまう。ここにもまた、「真の強さ」に取り憑かれた男がいたのだ。



HEIGHT
178cm

WEIGHT
80kg

SIZE
8118・W84・H86

BLOOD TYPE
? 型

PLAY BACK—ゴウキ

瞬獄殺は『～ムービー』にもあるぞ



スーパーストリートファイターⅡX

『スバⅡX』で隠しボスとしてデビューし、さらに「じつは操作できる」ことで話題を呼んだゴウキ。

その性能は、リュウやケンとのさらに上をいくもので、ハメ競争にボスを対2P戦で使うべきか」という議題も追加されたほどだ。

今回の彼も、隠しボス&使用キャラとして登場する。出現シーンをそのままスーパーコンボとして再現した「瞬獄殺」は一見の価値あり。

from開発スタッフ

「ZERO」の前の登場作品である「X-MEN」でゴウキを作っていたということもあってが、いつの間にかゴウキを作ることになりました。ある日、私に1枚の紙が手渡されました。

「『スバⅡX』でのCPUゴウキの出現を、スーパーコンボで作ってくれ」

作りにかけていたCPUゴウキの出現を改造して、プレイヤーの必殺技にするのは少し手間取りましたが、まわりの反応もまあいいので、苦労も報われた気がします。

STAGE 中国

春麗と同じ場所。ちがいは、夜かつ方がくらい。なお、CPUゴウキは、出現デモで倒したCPUキャラのステージをそのまま引き継ぐ。



THE ART OF GOUKI

※発売は勝利①と同じ。



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱パンチ

ジャブ JAB



攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

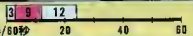


中パンチ

アッパー UPPER



攻撃値	14, 13	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8, 8	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×

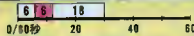


強パンチ

正拳突き SEIKENZUKI



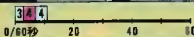
攻撃値	19	必殺技	○
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
		空中	×



ジャブ JAB



攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	1	連打	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	×



ストレート STRAIGHT



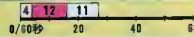
攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	×



突き上げアッパー TSUKIAGE UPPER

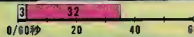


攻撃値	19, 17	必殺技	○, X
得点	500, 400	基本技	×
ビヨリ値	10, 8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	×



垂直 ジャブ JAB

攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



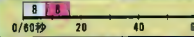
垂直 ストレート STRAIGHT

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



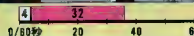
垂直 ストレート STRAIGHT

攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



斜め ジャブ JAB

攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



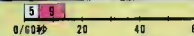
斜め ストレート STRAIGHT

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



斜め ストレート STRAIGHT

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○

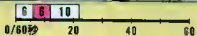


弱キック

ローキック LOW KICK



攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



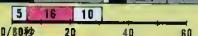
中キック

ねりちゃぎ NERICHAGI

2 HIT



攻撃値	15+14	キャンセル	必殺技	○+×
得点	400+300		基本技	×
ビヨリ値	8+6		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当42	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×

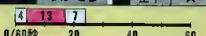


強キック

回し蹴り MAWASHIGERI



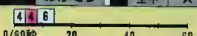
攻撃値	20, 19	キャンセル	必殺技	○, ×
得点	500		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



キック KICK



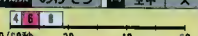
攻撃値	8	キャンセル	必殺技	○
得点	200		基本技	×
ビヨリ値	3		連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



くるぶしキック KURUBUSHI KICK



攻撃値	14	キャンセル	必殺技	○
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	1		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中		×



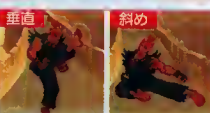
回転足払い KAITENASHIBARAI



攻撃値	16	キャンセル	必殺技	○
得点	400		基本技	×
ビヨリ値	8		連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	転倒	空中		×



垂直ジャンプ	前蹴り MAEGERI	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	10		基本技	×
得点	200		連打	×
ビヨリ値	3		立ち	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



垂直ジャンプ	前蹴り MAEGERI	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	15		基本技	×
得点	400		連打	×
ビヨリ値	6		立ち	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



垂直ジャンプ	旋風脚 SENPUKYAKU	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	19		基本技	×
得点	500		連打	×
ビヨリ値	8		立ち	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



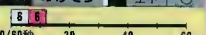
斜めジャンプ	ひざ蹴り HIZAGERI	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	12		基本技	×
得点	300		連打	×
ビヨリ値	3		立ち	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



斜めジャンプ	跳び足刀 TOBISUKUTO	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	13		基本技	×
得点	300		連打	×
ビヨリ値	6		立ち	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



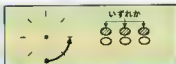
斜めジャンプ	跳び足刀 TOBISUKUTO	キャンセル	必殺技	×
攻撃値	16		基本技	×
得点	400		連打	×
ビヨリ値	6		立ち	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ		×
ヒット効果	のけぞり	空中		○



豪波動拳

GOUHADOKEN

↓↘→+P



腰まで引いた両手に気を集中したのち、前方へ振りだして気弾をはなつ。気弾を発射するまでにかかる時間が、リュウよりもわずかに短い。発射の瞬間は攻撃値が少し高く、さらに食らった相手を吹き飛ばしてダウンさせる能力つき。吹き飛ばし距離は短く、相手はすぐ近くに倒れる。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○



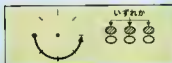
	弱	中	強
攻撃値	17, 15	18, 16	19, 17
得点	400, 400	400, 400	500, 400
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
最大ヒート値	1/1		
最大ケスリ回数	1/1		
ヒット効果	ダウン、のけぞり		



灼熱波動拳

SYAKUNETSUHADOKEN

←↙↓↘→+P



全身に気合いを込めたのち、赤く燃える波動拳をはなつ。この飛び道具のみ判定が特殊で、1発ぶんの気弾でありながら、相手に当たると複数回ヒットするのだ(中、強のみ)。発射した瞬間は、1ヒット目のみ攻撃値が高くなっている。

スキの大きさは、飛び道具ではナッシュのソニックブレイクにつぐ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○



	弱	中	強
攻撃値	18, 16	(19, 16)+2	(20, 16)+2×2
得点	400, 400	(500, 400)+100	(500, 400)+100×2
ビヨリ値	10, 10	(0, 0)+12	(0, 0)+0+15
ゲージ増加量	空5/防7/当10		
最大ヒート値	1/1	2/2	3/3
最大ケスリ回数	1/1	2/2	3/3
ヒット効果		燃焼	燃焼



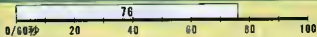
前方転身

ZENPOTENSHIN

↓↙←+P



体を丸めて跳ね上がったあと、前方へ転回していく。弱中強のちがいはない。動作中は食らい判定が小さくなるが、攻撃能力はなく、動作の中断もできない。ゲージ増加量は1。



頭蓋破殺

ZUGAIHASATSU

2 HIT

→+中P



右手の手刀を構えて、前方へ踏み込みながらたたきつけるように振り下ろす。2ヒット技で、2発ともしゃがみがガード不可。攻撃後のスキはないに等しい。

攻撃値	20+8
得点	500+200
ビヨリ値	4+4
ゲージ増加量	割/防+1/当+2
ヒット効果	のけぞり
必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	×
空中	×

0/60秒 20 40 60

斬空波動拳

ZANKUHADOKEN

空中で↓↘→+P

掌底から斜め下へ気弾をはなつ。ジャンプの軌道は変化しないが、着地したときに60分の6秒間のスキができる。弱中強で気弾の飛行角度と速度がちがひ、弱は弾の速度が遅いものの遠くへ届き（角度が浅い）、逆に強は弾速が速いかわりに角度が深い。地面に当たると、気弾は消える。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○



	弱	中	強
攻撃値	12	13	14
得点	300	300	300
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空1/防2/当3		
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

弱

中

強



豪昇龍拳

GOUSHORYUKEN

→↓↘+P

腰を落としてコブンを構え、振り上げると同時に宙へ舞い上がる。相手のいる位置（地上、空中）を問わず、最大で中は2発、強は3発まで連続ヒットし、食らった相手を上へ吹き飛ばしてダウンさせる。リュウの昇龍拳と同じく、攻撃判定が切れる少し前まで完全無敵で、無敵が切れたあとの攻撃は与えるダメージが非常に少ない。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○(上壁で)

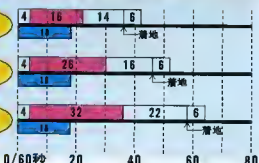


	弱	中	強
攻撃値	28, 21, 2	19+8, 2	19+10+6, 2
得点	1000, 500, 100	500+200, 100	500+200×2, 100
ビヨリ値	8, 8, 2	8+2, 2	8+2×2, 2
ゲージ増加量	空7/防8+1/当9	空7/防8+1/当8+2	空7/防8+1×2/当8+2×2
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/1 (空中連続ヒットあり)	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/3 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウン	のけぞり (ト中原中はダウン)	のけぞり (ト中原中はダウン)

弱

中

強



旋風脚

SENPUKYAKU

→+中K



前方へ小さく跳ねて、腰を横に振り回しつつ降下する。リュウの旋風脚（同じ技）と、性能面は互角。空中攻撃でありながらしゃがみガード可能だ。	攻撃値	14	キザセル	必殺技	×
	得点	300		基本技	×
	ビヨリ値	6		連打	×
	ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	○	
	ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○	
			空中	○	
	0/60秒	19	4	5	5
		20	40	60	

天魔空刃脚

TENMAKUJINKYAKU

前方ジャンプの頂点で

↓+中K



前方ジャンプの頂点で角度を変更、下方へ蹴りを突きだして、まっすぐ急降下する。写真2枚目の時点で攻撃判定が出現し、このときのみ攻撃値が高いく。	攻撃値	17, 16	キザセル	必殺技	×
	得点	400, 400		基本技	×
	ビヨリ値	8, 8		連打	×
	ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	○	
	ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×	
			空中	○	
	0/60秒	3	20	20	60
		20	40	60	

竜巻斬空脚

TATSUMAKIZANKUKYAKU

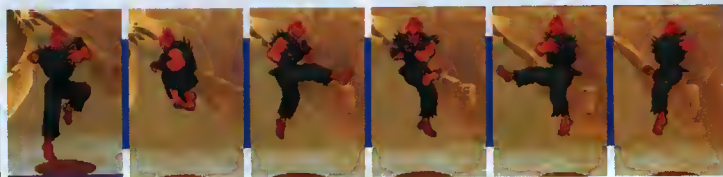
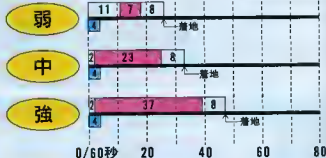
↓↙←+K
(空中でも使用可)

竜巻斬空脚の強化版。中と強の場合は、振り回す足以外に、跳び上がる瞬間の左ヒザにも攻撃判定がある(写真1枚目のポーズ。攻撃値は19で、このポーズま

では完全無敵となっている)。ヒット効果はダウンだが、中は2発、強なら3発まで連続ヒットする。回転数は、弱中強でそれぞれ、2、4回転。

立ち ○
しゃがみ ○
空中 ○

	弱	中	強
攻撃値	19	(19, 10)+10	(19, 10)+10×2
得点	500	(500, 200)+200	(500, 200)+200×2
ビヨリ値	2	2×2	2×3
ゲージ増加量	空5/防5/当6	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1/1 (空中連続ヒットあり)	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/5 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウン		



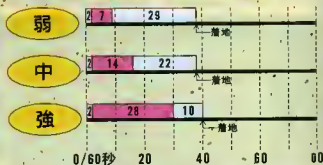
空中竜巻斬空脚

リュウやケン空中竜巻斬空脚と同じく、ジャンプの軌道+技の“浮力”が技の軌道となる。回転の速度や回数は竜巻斬空脚と同じだが、跳ね上がって体をひねる動作が省略されているため、すぐに回転をはじめるかわりに、ヒザ蹴りはなくなっている。



4竜巻斬空脚にあった無敵時間は、存在しない

	弱	中	強
攻撃値	14	10×2	10×3
得点	300	200×2	200×3
ビヨリ値	1	1×2	1×3
ゲージ増加量	空5/防5/当6	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1/1	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/4 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウン		

背負い投げ
SEONAGE相手の近くで
←or→+中or強P

捕らえた相手を背中にかかえ、遠くへはうり投げる。リュウのパンチボタンでの投げと同じ技だが、こちらのほうが少し攻撃値が低い。コマンドを入力するときのレバー方向(←or→)で、相手を投げる方向(左or右)を指定可能。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ割合	20ドット

巴投げ
TOMOENAGE相手の近くで
←or→+中or強K

倒れ込むように喉を落として相手を引っ張り、投げ捨てる。コマンド入力時のレバー方向で、投げる方向を指定可能。リュウの巴投げとまったく同じに見えるが、やはりゴウキの投げのほうが、与えるダメージが少しだけ低い。

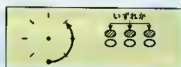
攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ割合	20ドット

百鬼襲

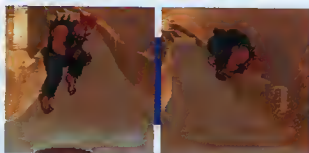
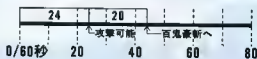
HYAKKISHU

↓↘→△+Ⓟ

(ⓅをⓀを追加入力すると技が変化)



体を丸めて前方へ跳ぶ。ジャンプの頂点あたりから追加入力を受け付けていて、押したボタンや相手との間合いによってちがう攻撃がでる。弱中強の順でジャンプの飛距離が増加するほか（高さやジャンプ時間は共通）、だせる技の弱中強も、この時点で決定する。なお、「百鬼襲」とは、以下の五つの攻撃の総称だ。

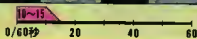
以下
変化

百鬼豪斬 何もせずに着地

HYAKKIGOSAN

立ち	×
しゃがみ	○
空中	×

攻撃値	8	ゲージ増量	空/防3/当5
得点	200	最大ヒート値	1/1
ビヨリ値	1	ヒット効果	転倒



百鬼豪衝 ジャンプ中に

HYAKKIGUSHO

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

攻撃値	8	ゲージ増量	空/防3/当5
得点	200	最大ヒート値	1/1
ビヨリ値	1	ヒット効果	ダウン

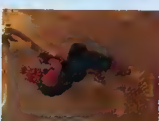
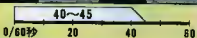


百鬼豪尖 ジャンプ中に

HYAKKIGOSHEN

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

攻撃値	8	ゲージ増量	空/防3/当5
得点	200	最大ヒート値	1/1
ビヨリ値	1	ヒット効果	ダウン

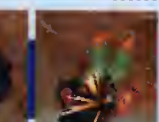


百鬼豪砕 相手の近くで

HYAKKIGUSAI

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

攻撃値	823/424/225
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	7
攻撃回数	1

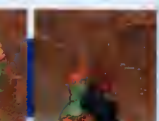


百鬼豪墜 相手の近くで

HYAKKIGOTSUI

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

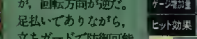
攻撃値	823/424/225
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	7
攻撃回数	1

ZEROカウンター
ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に

←↙↓+Ⓚ

攻撃値	19
得点	500
ビヨリ値	8
ゲージ増量	0
ヒット効果	ダウン



必殺技	×
基本技	×
連打	×
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

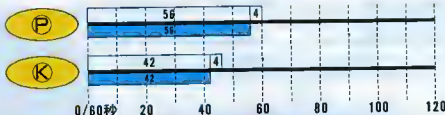
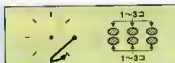
阿修羅閃空

ASHURASENKU

構えをとった状態でユラリと小さく揺れたあと、指定した方向へ高速で移動していく。動作中は相手をすり抜けることができるほか、停止直前まで完全無敵。停止してから行動可能になるまでに、一瞬の無防備状態がある。

レバーとボタンの組み合わせにより、計4種類の移動方向&距離がある。くわしくは下を参照。

→↓↘ or ←↓↙ +
②三つ同時 or ③三つ同時



各コマンドとゴウキの移動方向&距離

基本的には、レバーの入力方向で移動方向を、ボタンで移動距離を決定する仕組みになっている。

個別に説明すると、→↓↘なら右方向へ、←↓↙なら左方向へ、②を押した場合は長く(1画面ぶん)、③を押した場合は短く(2分の1画面ぶん)移動する。これを組み合わせたのが、下の四つのコマンドだ。



滅殺豪昇龍

MESSATSUGOUSHORYU

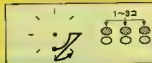
横へスライドするような豪昇龍拳から、上空へ舞い上がる豪昇龍拳へつなぐ (LV3のみ、2回横へスライドしたあと舞い上がる)。攻撃回数の配分は、LV1の場合は1回目の豪昇龍拳で2発+2回目で2発当たる。LV2は3発+3発、LV3の場合、1回目は2発だが、2回目と3回目は3発。つまり、2発+3発+3発となる。

LEVELごとのちがい

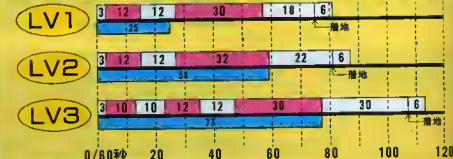
最後の豪昇龍拳の舞い上がる高さには、LEVELごとの差がある。LV1だと中・豪昇龍拳より少し高く上がる程度だが、LV3になると、強よりも高く舞い上がっていく。

無敵時間は、LV1は1回目の豪昇龍拳の動作が終わるまで、LV2は2回目の豪昇龍拳が1上昇しきるまで、LV3は3回目から1上昇しきるまで。つまり、LV2と3は攻撃を終了して落下してくるとき以外は完全無敵だ。

↓↘→↓↙+②×1~3同時
(オートガード時:中②+中③同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+16+8	20+16+8+13+8×2	20+12+17+13+8+15+12+10
得点	500+300+400+200	500+400+200+300+200×2	500+300+400+200+200+300+300+200
ビヨリ値	0×2+2×2	0×3+1×3	0×5+1×3
最大ヒット数 最大ケスリ回数	4/4 (空中連続ヒットあり) のけぞり (最後の2発のみダメージ)	6/6 (空中連続ヒットあり) のけぞり (最後の2発のみダメージ)	8/8 (空中連続ヒットあり) のけぞり (最後の2発のみダメージ)
ヒット効果			



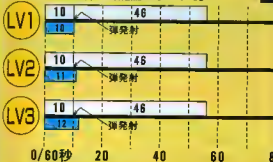
▲コブシが光り ▲まずは横へ進む豪昇龍拳 ▲LV3なら再度くりだして ▲最後の豪昇龍拳の動作へ ▲高く舞い上がっていく

滅殺豪波動

MESSATSUGOUHADO

腰を落として気力を高めたのち、巨大な気弾を前方へはなつ。飛び道具タイプの必殺技やスーパーコンボで、もっともヒット数が多い(ただし、空中の相手には3発までしかヒットしない)。

無敵時間は、LV1は気弾を発射する直前までだが、LV2と3は発射直後まで持続する。つまり、至近距離で相手の攻撃とぶつかり合った場合、LV1では相手の攻撃が揃いつぱいの状況でも、LV2や3ならこちらが一方向的に勝つ可能性があるのだ。

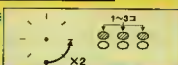


立ち ○
しゃがみ ○
空中 ×



80 ▲両手に気を集めたら ▲それをひとつに重ね ▲巨大な豪波動拳を発射する

空中で ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
(オートガード時: 空中で強P+強K同時)



LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値 19+12+10×2	14+10×5	25+20+10+8×5
得点 500+300+200×2	300+200×5	1000+500+200×6
ビヨリ値 0+1×3	0×3+1×3	0×5+1×3
最大ダメージ回数 4/4 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)	8/8 (空中連続ヒットあり)
のけぞり(最後のみダウン)		

立ち ○
しゃがみ ○
空中 ○



80 ▲1~3回、光を集中 ▲そのあと右腕を振りかぶり ▲斜め下へ気弾をはなつ

天魔豪斬空

TENMAGOUZANKU

強化版の斬空波動拳を撃つ。撃ったあとはそのまま着地するのではなく、高く舞い上がったあとと降下する。最後の一撃を食らった相手は、地面へたたきつけられてダウンする。空中ガード可能。

無敵時間は全LEVEL共通(気弾を撃つ直前まで)だが、気弾を撃つ前、つまり回転中の動作にちがいがあ。LV1は左手を構えて1回光を集めるのみだが、LV3なら左手→右手→左手と交互に手を構えて、そのたびに光を集めるのだ。



立ち ○
しゃがみ ○
空中 ○

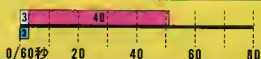
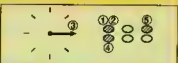
瞬獄殺

SHUNGOKUSATSU

ゴウキが登場シーンで使っているスーパーコンボ。前方へ移動して、投げ間合い内に相手をとらえたら、真っ白な画面にまぎれて15発の連続攻撃を浴びせる。ダメージは、連続攻撃のあと一いつぱんに与える。投げ判定が出現するまで完全無敵。

なお、投げ判定の技でありながら、連続攻撃部分はコンボあつかいとなっているため、コンボボーナスが加算される(100×15発)。

弱P, 弱P, →, 弱K, 強P
(すばやく順番に入力)
(LV3専用スーパーコンボ)



攻撃値	得点	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い
74	500	0	15	30ドット



▲頭部に光が集中 ▲音もなくゆっくり前方移動していく ▲相手をつかまえた後 ▲打撃音が響きわたる ▲相手は地面に倒れる

ダン

ひびき だん
DAN(火引 弾)



父親を死に追いやったサガットに復讐するため、日本へと渡り、リュウたちの師匠・ゴウケンのもとで修行に励むが、全身から発する憎悪を悟られ、破門を言い渡される。

その後、サガットが東洋人に敗れたというウワサを聞き、その引導を渡すべく、タイへと旅立つ。今こそ復讐のときだ!!



HEIGHT
177cm

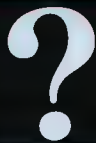
WEIGHT
74kg

3SIZE
B113・W83・H88

BLOOD TYPE
O型

PLAY BACK—ダン

いつかアイツと闘うときがくる



アアのア

サガットとの関係、心身の未熟さ以外は、まったく謎に包まれたキャラだ(本当か?)。

××××××××をモチーフにしているとの説がよく聞かれるが、もう一つの説として、顔つきや体型、オールバックの髪型から「ヴァンパイアハンター」に登場したドノヴァン・バインの子孫というものもあった。それが本当なら、ダンのフルネームはダン・バイン……。

from開発スタッフ

ダンのコンセプトは“中途半端なヤツ”です。しゃがみガード崩しはないし、我道拳は少ししか飛びません。ダンで連勝をつづけるのは大変ですが、断空脚をメインに、ガンバって勝ち抜いてください。

STAGE

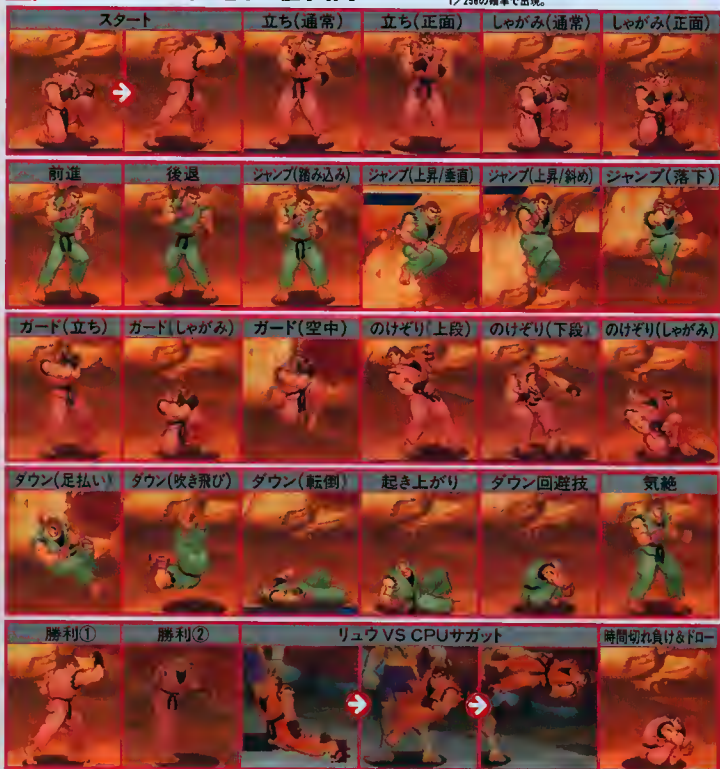
タイ

場所はアドンやサガットと同じだが、アドンは昼、タンは夕方、サガットは夜というように、それぞれ時間帯が異なる。それ以外のちがいはない。



THE ART OF DAN

※挑発は勝利①と同じ。勝利②はパーフェクト勝ちのとき1/256の確率で出現。



弱パンチ

ジャブ

JAB



攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	基本技	基本技	○
ビヨリ値	1	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



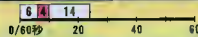
中パンチ

みぞおちパンチ

MIZOOCHI PUNCH



攻撃値	15	キック	必殺技	○
得点	400	基本技	基本技	×
ビヨリ値	2	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



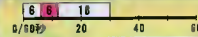
強パンチ

正拳突き

SEIKENZUKI



攻撃値	18	キック	必殺技	○
得点	400	基本技	基本技	×
ビヨリ値	4	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



ジャブ

JAB



攻撃値	8	キック	必殺技	○
得点	200	基本技	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	連打	×
ゲージ増量	空0/防1/当2	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



ジャブ

JAB



攻撃値	13	キック	必殺技	○
得点	300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	2	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×

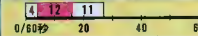


突き上げアッパー

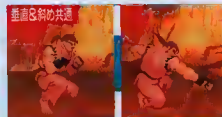
TSUKIAGE UPPER



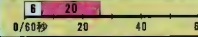
攻撃値	19, 14	キック	必殺技	○
得点	500, 300	基本技	基本技	×
ビヨリ値	4	連打	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	しゃがみ	○
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



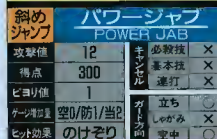
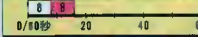
垂直 ジャンプ	パワーシャブ POWER JAB		
攻撃値	12	キケンセル	必殺技 ×
得点	300		基本技 ×
ビヨリ値	1		連打 ×
ゲージ増量	空0/防1/当2	ガリ方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ ×
			空中 ○



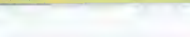
垂直 ジャンプ	ストレート STRAIGHT			
攻撃値	13	牛サンプル	必殺技	×
得点	300		基本技	×
ビヨリ値	2		連打	×
ゲージ増量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち	○
ヒット効果	のけぞり		しゃがみ	×
			空中	×



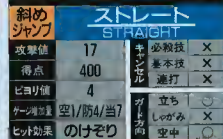
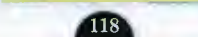
垂直 ジャンプ	ストレート STRAIGHT		
攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	4	連打	×
ゲージ増量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
		空中	○



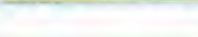
斜め ジャンプ	パワー ジャブ	必殺技	○	
攻撃値	12	基本技	基本技	×
得点	300	連打	連打	×
ビヨリ値	1	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空0/防1/当2	しゃがみ	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



斜め ジャンプ	ストレート	必殺技	○	
攻撃値	14	基本技	基本技	×
得点	300	連打	連打	×
ビヨリ値	2	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防3/当5	しゃがみ	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×



斜め ジャンプ	ストレート	必殺技	○	
攻撃値	17	基本技	基本技	×
得点	400	連打	連打	×
ビヨリ値	4	立ち	しゃがみ	○
ゲージ増量	空1/防4/当7	しゃがみ	しゃがみ	×
ヒット効果	のけぞり	空中	空中	×

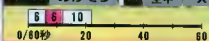


弱キック

ローキック LOW KICK

攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	1
ゲージ増加倍	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

キャンセル	必殺技	○
基本技	○	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



中キック

アゴ砕き蹴り AGOKUDAKIGERI

攻撃値	13, 15
得点	300, 400
ビヨリ値	2
ゲージ増加倍	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



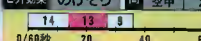
強キック

カカト落とし KAKATODOSHI

2 HIT

攻撃値	17+6
得点	400+200
ビヨリ値	4+4
ゲージ増加倍	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

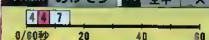
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



くるぶしキック KURUBUSHI KICK

攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	1
ゲージ増加倍	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

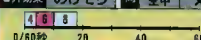
キャンセル	必殺技	○
基本技	○	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



くるぶしキック KURUBUSHI KICK

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	2
ゲージ増加倍	空1/防3/当6
ヒット効果	のけぞり

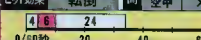
キャンセル	必殺技	○
基本技	○	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



回転足払い KAITENASHIBARAI

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	4
ゲージ増加倍	空1/防4/当7
ヒット効果	転倒

キャンセル	必殺技	○
基本技	○	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	○	
空中	×	



サイドキック SIDE KICK

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加倍	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

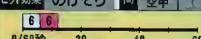
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



跳び足刀 TOBISOKUTO

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	2
ゲージ増加倍	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

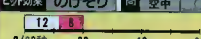
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



ナギナタ蹴り NAGINATAGERI

攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	4
ゲージ増加倍	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

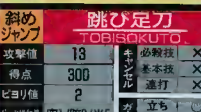
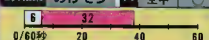
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



サイドキック SIDE KICK

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加倍	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

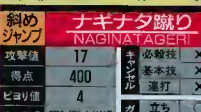
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



跳び足刀 TOBISOKUTO

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	2
ゲージ増加倍	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

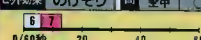
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



ナギナタ蹴り NAGINATAGERI

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	4
ゲージ増加倍	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

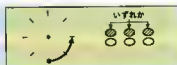
キャンセル	必殺技	×
基本技	×	
連打	×	
立ち	○	
しゃがみ	×	
空中	○	



我道拳

GADOKEN

↓↘→+P

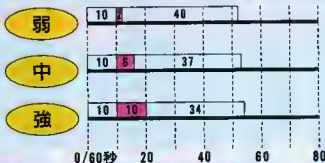


右手の掌底を前方へ突きだして、気弾をはなつ。ただし、気弾は出現してすぐに消滅してしまう。気弾の出現時間は、弱だとわずか0.03秒(60分の2秒)だが、中なら0.1秒(60分の6秒)、強は0.17秒(60分の10秒)

となっている。攻撃値や得点、そして発射後の本体の横直時間も、弱より中、強のほうが大きい。
ほかの飛び道具系必殺技と同じく、我道拳も発射した瞬間だけは気弾の攻撃値が高くなっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

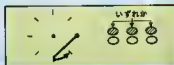
	弱	中	強
攻撃値	19, 17	20, 18	22, 20
得点	500, 400	500, 400	500, 500
ビヨリ値	1, 1	1, 1	1, 1
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
最大ビヨリ距離/最大ケスリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



晃龍拳

KORYUKEN

→↓↘+P



腰を落としてコブンを構え、突き上げるようなアッパーをくりだすと同時に、宙へ舞い上がる。横方向への移動は少なく、ほぼ真上へ跳ぶのが特徴。食らった相手は上に吹き飛ばされてダウンする。

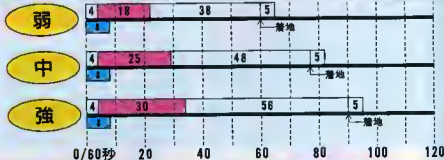
1発目の攻撃判定がでている状態(地上で構えているとき)までは完全無敵で、宙に跳んでからは食らい判定がつく。上昇しきる少し前から相手は空中ガード可能となり、攻撃値も極端に低くなる。

知られざる当たり判定の世界
(2フレーム)
4/60秒後



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×(2フレーム)

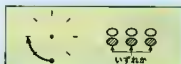
	弱	中	強
攻撃値	29, 21, 2	30, 21, 2	31, 21, 2
得点	1500, 500, 100	1500, 500, 100	2000, 500, 100
ビヨリ値	6, 2, 4	6, 2, 5	6, 2, 6
ゲージ増加量	空7/防8/当9		
最大ビヨリ距離/最大ケスリ回数	1/1		
ヒット効果	ダウン		



断空脚

DANKUKYAKU

↓↙←+K

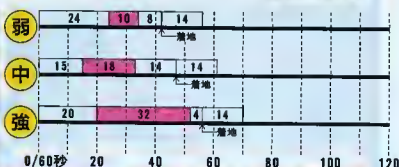


前方へジャンプして、跳び蹴りを1~3発連続でくります。空中攻撃だが、しゃがみガード可能。
弱中強のちがいは、単純に蹴りをくります回数がちがうだけではない。ジャンプの高さと距離、蹴りをだ

すタイミング、といった部分も別モノになっていて、それぞれに長短があるのだ。ちなみに、コマンド完成から蹴りのでるまでの速度が一番速いのは中で、攻撃がでてからのスキが一番少ないのは強だ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	16	16+12	16+12×2
得点	400	400+300	400+300×2
ビヨリ値	2	2×2	2×3
ゲージ増加量	空5/防7/当9	空5/防7+2/当9+4	空5/防7+2×2/当9+4×2
最大ガード回数/最大ガード回数	1/1	2/2	3/3
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン	のけぞり×2+ダウン



弱

高くジャンプして、頂点あたりで前蹴りを1発くります。蹴りは降下途中で引っ込んでしまう。移動距離は3分の1画面程度だが、リーチがあるため、2分の1画面くらいの距離なら蹴りが届く。



中

ややゆるやかな軌道で跳び上がった直後に左足の前蹴り、頂点あたりで右足の横蹴りと連続でくります。移動距離は2分の1画面程度で、蹴りの届く距離もそれより少し長いくらいだ。



強

低くジャンプして、直後に左→頂点近くで右→降下途中で左と蹴りを連発する。ジャンプ距離は3分の2画面くらいと非常に長く、画面端近くまで蹴りが届く。着地直前まで攻撃がでているのも強み。



背負い投げ

SEGINAGE

相手の近くで
←or→+中or強P



相手のエリをつかんで背中にかつぎ、はうり投げる。投げたあとはお互い画面端まで離れるくらいに間合いが開く。コマンド入力の際のレバー方向(←or→)で、相手を投げる方向(左or右)の選択が可能。

攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ZEROカウンター

ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
←↙↓+K



うしろ回し足払いで反撃し、食らった相手を上に吹き飛ばしてダウンさせる。足払いが立ちガード可能。与えるビヨリ値は、ほかのキャラより低い。

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	500	必殺技	×
ビヨリ値	4	基本技	×
ゲージ増加量	0	連打	×
ヒット効果	ダウン	立ち	○
		しゃがみ	○
		空中	×

0/60秒 20 40 60

震空我道拳

SHINKUGADOKEN

構えた右手に気力を集中し、前方へふるって大きな気弾をはなす。我道拳の強化版。気弾が命中で消えてしまう点は我道拳と変わらないが、射程距離はかなり増加する（とくにLV3）。空中ガード不可で、3発までなら空中にいる相手にも連続ヒットする。

全LEVEL共通で、気弾を発射する直前まで完全無敵。

LEVELごとのちがい

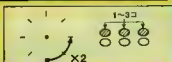
攻撃値などの数値面以外では、気弾の眼界・射程距離の変化が目立つ。LV1だと強・我道拳より少し遠くまで飛ばす程度だが、LV2なら2分の1画面、LV3になると画面端近くまで気弾が飛んでいてくれるのだ。



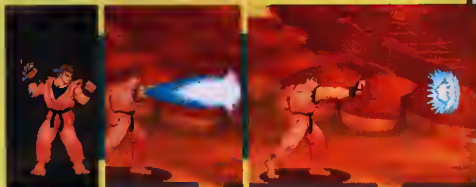
▲上の写真がLV1、下がLV3の眼界・射程距離。ちなみに、連続写真はLV2によるものだ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

↓↘→↓↘→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	17+18+8	24+18+10+8	36+19+12+10×2
得点	400×2+200	1000+400+200×2	3000+500+300+200×2
ビヨリ値	1×3	1×4	1×5
最大ヒット数/最大ダメージ/回	3/3 (空中連続ヒットあり)	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり(最後の一撃のみダウン)		



▲手に気を集中 ▲前方へ気弾をはなつ ▲我道拳と同様に途中で消滅してしまう

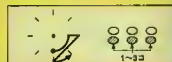
見龍烈火

KORYUREKKA

その場を移動せずに見龍拳をくりだしたあと、垂直に舞い上がる見龍拳へつなぐ。LV2や3だと1回目の見龍拳が横へスライドする(スライド幅は写真を参照)。食らった相手がその場でのけぞるのがこの技の

特徴(のけぞっている相手が後方へスベらない)。無敵時間は全LEVEL共通で、1回目の見龍拳の攻撃判定が消えるまでになっている。

↓↘→↓↘→+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+15×2+10	25+15×2+10×2	30+20+10+20+15+10
得点	600+400×2+200	1000+400×2+200×2	1500+500+200+500+400×2+200
ビヨリ値	4×4	4×5	4×6
最大ヒット数/最大ダメージ/回	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり(最後の一撃のみダウン)		



LEVEL1



LEVEL2



LEVEL3



▲その場で上昇しない見龍拳→垂直に昇る見龍拳とくりだす。食らった相手は後方へスベらずにのけぞり、最後はダウンする

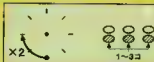
▲1回目の見龍拳が少し横へ進む。2回目はLV1同様、真上へ

▲LV2の倍くらい横へスライドするが、2回目はやはり真上へ舞い上がる

必勝無頼拳

HISSHOBURAIKEN

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (K) ×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



その場で連続攻撃をくりだす。LEVELごとの技の内容は下の連続写真を、性能は以下の文章を参照。

LV1は、右足1本でローキック→前蹴り→上段蹴り→蹴り上げと、下から上まで蹴り技をくりだし、最後に上段蹴り。前蹴りまではのけぞり判定で、上段蹴りと蹴り上げが「真上に吹き飛ばすダウン判定」、最後の上段蹴りは普通のダウン判定となっている。

LV2は、パンチの乱打から2ヒットする兇龍拳まで。4発目の左ジャブが「相手を引き込むのけぞり判定」となっているため、それさえヒットすれば、最後の兇龍拳までつながってくる。

LV3は、蹴りを振り上げて振り下ろし(一連の動作で5ヒットする)、ローキックのあと、パンチ乱打→2ヒットする兇龍拳とつなぐ。10発目の拳底が「相手を引き込むのけぞり判定」になっている。LV3にかぎり、兇龍拳の上昇中は空中ガード可能。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	17×2+12+10×2	17×2+12+10×2+8×2	17×2+12+10×2+8×7
得点	400×2+300+200×2	400×2+300+200×4	400×2+300+200×9
ビヨリ値	1×5	1×4+2×3	1×10+2×2
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	5/4 (空中連続ヒットあり) のけぞり×2 +ダウン×3	1/1 (一撃に空中連続ヒットあり) のけぞり×8 +ダウン	12/12 (一撃に空中連続ヒットあり) のけぞり×11 +ダウン
ヒット効果			

LEVELごとのちがい

この技の「のけぞり判定」は、後方にスベらない「その場のけぞり」だ。間合いが離れるのは、ダウン判定の技をガードされたときだけのため、LV1では3発目をガードされると間合いが離れるが、LV2と3では最後まで相手との距離は変化しない。

無敵時間は、LV1は1発目の攻撃判定がでる直前まで、LV2と3は2発目の攻撃判定がでる直前まで、となっている。

ガード方向	立ち	しゃがみ	空中
	○	○	×
			(一撃にガードあり)



LEVEL 1



▲腕に光が集中 ▲まずは右ローキック ▲スネを狙って前蹴り ▲上段蹴りで浮かせて ▲追いつきの蹴り上げ ▲上段蹴りも追加

LEVEL 2



▲1発目は右ジャブ ▲右ボディブロー ▲さらに右正拳突き ▲ふたたび左ジャブ ▲右掌底のあとは ▲兇龍拳2ヒット

LEVEL 3



▲蹴りを下から振るう ▲振り上げる過程で ▲合計3発ヒットする ▲つづけて振り下ろす ▲ここまで一連の動作



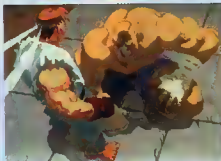
▲右ローキックへ ▲右ボディブロー ▲さらに正拳突き ▲左ジャブへ移り ▲右掌底突きから ▲最後に兇龍拳

ENDING GALLERY

エンディング・ギャラリー

全エンディングをまとめて紹介しよう。これらのビジュアル・シーンのあとにスタッフ・ロールが流れるのだ。なお、1コーンクリア時は、スタッフ・ロール後にサービス・メッセージ（285ページ）が表示される。また、ゴロウを倒したときは、スタッフ・ロールの最後にフィニッシュ・シーンがリプレイされる。

リュウ



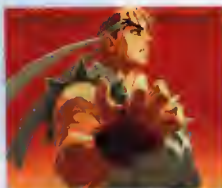
「グ……まけるはずはない！ 世界最強の、このオレが……！ おまえごときに、2度までも！」
憎しみにゆかむサガットの目。みにくい狂気と怒りの視線……。リュウの心を、いいようなない虚無感が駆けぬける。

...



「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……。真の戦いは、怒りも憎しみもこえたところにあるはず」

...



「……もう一度、はじめからやり直した」
サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「真の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。

春麗



「ベガ！ インターボールが包围してるわ。覚悟なさい！」
「なかなかの腕だ。我が組に加えてやってもよいぞ」
「残念だけど、わごとわり」
「フ……そういえば昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさせいを断り……」

1



「……こうなったのだ！」
「キャアアアアッ!!」
（まさか……こいつが父を……）

1



……数日後……
「お、気がついたか、春麗？」
見無しの同僚の話では、ベガはやくえ不明のまままだという。春麗は決意していた。つかかならず、この手で父のかたきを……ベガを討つ、と！

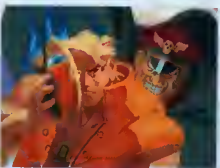
ナッシュ



「こちらナッシュ、聞こえるか？」
 「ああ、聞こえる。どうした？」
 「すぐ来てくれ。ついにデカイネズミをと
 つかまえた。軍のくさった連中も、ま
 とめて牢獄に送ってやるぜ！ 名前はベガ、
 「シャドルー」という麻薬組織の……」



「……!!」



「……？ おい、どうした!?」
 「ナッシュ！ ナーッシュ!!」



「ベガ様！ やつは仲間と連絡をとって
 いたようですが……」
 「心配いらん。あの国の軍隊は私がしっ
 てある。しかしバカな男だ。たった一人で
 私を倒せるとでも思ったか!」

ケン



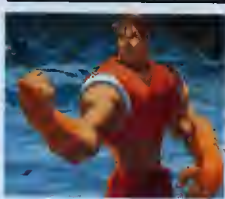
「ケン……強くなったな」
 「おまえこそ、な」
 「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどう
 するんだ？」
 「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツは
 ごまんといるしな」
 「……また会おうぜ」
 「ああ！」



アメリカに戻ったケン、全米格闘選手権
 に出場する。予選を終えて会場をあとにす
 る時、ひとりの女性が話しかけてきた。
 「あなた、強いね。何のために戦ってる
 の？ お金？ それともスターになるため？」
 「オレには倒さなくちゃならない男がいる
 んだ。そいつともう一度戦うためさ」
 「フフ、変なひと……わたしはイマイガ、
 よろしく!」



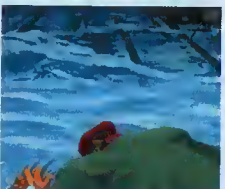
ガイ



「我！ 奥義を得たり!!」
 戦いのなかでつかんだ極意、新・武神流の
 完成である!



「しかし、こやつ……「サイコッパワ
 ー」とは、恐ろしい技であった……。笑府
 魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家
 になれたものを……。まことに無念……さら
 ば!」



「……………フ……武神流か……」

バーディー



ベガに実力をみこまれたバーディーは、「シャドルー」の一員となる。



「ヘッヘ、オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねえ！ オレの方なら、「シャドルー」のトップになるのもすぐだぜ！」



れからのバーディーの生活はまさに充実していた。

「オラオラ!! このオレ様をだれかと思ってるやがる！ 泣く子もだまる「シャドルー」のバーディー様だぜ!!」
力を倒し、「シャドルー」のボスになるのよ。いつの日か……

ゴウキ

ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵がゴウキに倒された。『殺意の波動』の前になすすべもなく沈んでいった……

「我を超えるものはこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……」
究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか？

ソドム



マッドギアの再生。その夢に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。



「EVERYBODY！ コレガ アタラシイ TEAM ノ ナメダ！」



「魔奴義重 (MADGEAR)!!」

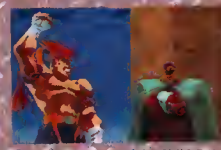
ソドムの野望……それは、この名を世界にどろかせることであつた！ 頼むから、やめてくれ!



アドン

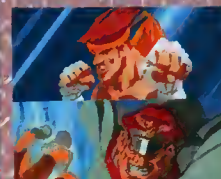


「これでわかっただろう。ムエタイ最強の男がだれか。そして世界最強がだれかな？」



「アドンとやら……おまえの腕前、みせてもらったぞ。我が「シャドルー」に、幹部として迎えようではないか」

「「シャドルー」……? ああ麻薬屋か？ 俺はそんなところに行く気はなし。失礼な！」



「ほう……いせいのいいことだ。そうこなくてはな。フハハハ」
「……やるか?」



ローズ



「グアアアアアアアッ!!」
「ベガ……ノ これで最後よノ」
全力を賭したローズの「ソウルパワー」は
ベガの体を包み、邪悪な「サイコパワー」
を封じた。おそろべき魔人の最後……。



「これで……使命は果たしたわ……。……も
う私も……。ちからが……。……」



壮絶な戦いのあとのわずかな静寂。ローズ
には聞こえただろうか。不気味にひびく、
魔人の鼓動かノ

サガット

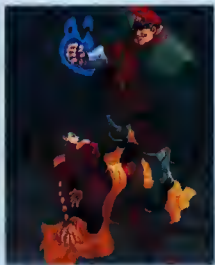


「ようやく雷撃をはらせたというのに、
のむなしさは何だ? ヤツの目……。あのあ
われみに満ちた目はなんだったんだ!!」憎
しみのこぶしには、本気になれんとでもい
うのか……。この憎の痛みはまだ消えん。
ヤツに、本当に勝つまでは!!」



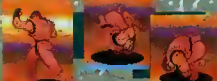
サガットよ……。あの男ともう一度戦いた
いか? ならば、われのもとに来い。真の
力をひきだしてやるぞ。この「サイコパワ
ー」でなノ」

ベガ



「……正義などというくだらぬものに惑わ
されおって……。同じ力をもちながら……
おろかなことよノ」
ローズが倒された今、サイコパワーの伝承
者は、ベガひとりとなってしまった。世界
を暗黒にそめんとするベガの野望をうちく
だく者は、一人としていなくなったのか?

ダン



「オヤジ……。ついにオレは……。あんた
カチキをぶちのめしたぜ!!」ヒャンホ
ー!!」



「イキのいいのかいあるな……。」
「耳、だれた!!」
「私めだれかなど、と……。よい、ただつ
いてくればよいのだ。それだけでお前は、
今の何倍にも強くなるノ」
「何いってんだアンタ? オレはもう最強
なんだ? ヒャンホーッノ やっすぜオ
ヤジイ!!」
「……。フッ。ハカサカげんも最強のようだ
な……」



「その程度の腕にうぬはれるキザマなと、
クズほどのぬうちもないワ……。」

知られざる当たり判定の世界

ここでは、技表のほうに掲載できなかった技から、いくつかをピックアップして紹介しよう。写真上の赤い線が攻撃判定、青い線が食らい判定を表わしている。

春麗

天昇脚

相手の攻撃によく負ける原因は、写真2枚目の無防備状態。ここで技をツップされているのだ。無敵時間を利用するのなら、もっと相手を引きつけてだろう。



ローズ

強ソウルリフレクト

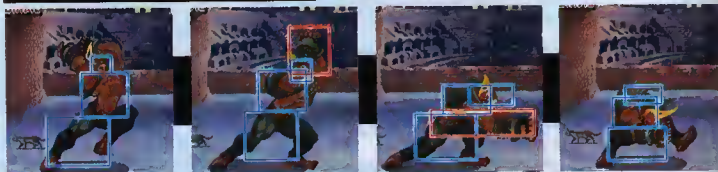
相手の足払いに当てたり、対空迎撃技としての用途もあるこの技。ローズ本体の食らい判定が、もとの立っている場所から動いていないのがポイント。



バーディー

立ち強パンチ

CPUがよく使うハンマーパンチ。写真2枚目のポーズは瞬間しかでないが、攻撃判定が高い位置にあるため、早めにだす対空技としては十分な性能だ。



ガイ

イズナの肘落とし

ソドム

しゃがみ強キック

アドン

↓+中(P)

春麗

挑発



こちらのだした対空技をしょっちゅうツップすヒジ落としが、判定は意外に普通だった。原因は、食らい判定の細さか？

食らった人にはわかる。飛び道具キラーのスライディング。食らい判定がうしろに引いているので、動作中は無敵に近い。

数少ないアドンの使いやすい対空技。食らい判定が大きいので、空中の相手を迎撃するのなら、早めにだす必要がある。

もうおなじみのごめんねチョップ。CPU春麗相手に気絶すると、まれに「ごめんねっ膝蹴り」を見ることができると。



CS2

GAME

SYSTEMS

基本ルール

この章では『ストリートファイターZERO (以下ストZERO)』のゲーム・システムについて、深く掘り下げたい。まずは基本ルールの解説から。『ストZERO』は、前作『スーパーストリートファイターII X』と同じく、対

戦格闘ゲームと呼ばれるジャンルに分類される。数々の技を駆使して1対1の闘いに挑み、決められたラウンド数を先取したほうが勝ちだ。『ストZERO』では、3人の隠れキャラを含めた計13人の格闘家を使用することができる。



「キャラ選択画面」でボクを押し、キャラがランダムで選ばれる

勝利にまつわる話

相手の体力をゼロにする「KO勝ち」か、時間切れのときに相手よりも体力を多く残している「判定勝ち」を規定数こなすと、その相手を倒したことになる、つぎのステージに進める。

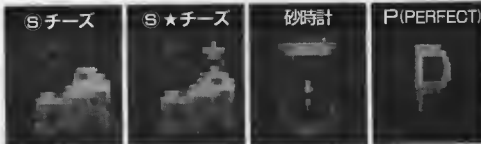
互いの体力が同時にゼロになる「ダブルKO」や、時間切れ時に両者の体力が同じ「ドロー」を、最終ラウンドで行なうと、両者ともゲーム・オーバーになってしまうぞ。



「勝利がつくと、体力ゲージの下に右のような勝利マークが表示される」



▲基本と特殊技、ZERO ▲通常投げ、空中投げ ▲必殺技でKO。スベ ▲スーパーコンボ(レカウウンター、挑発でKOでKO。必殺技がSにシタルは必殺技の英訳 ベル間わず)でKO



▲必殺技をガードした ▲スーパーコンボによるケズリでKO ▲判定勝ち。ドローのときは表示されない ▲体力満タンでKO勝ち。判定勝ち時は砂時計に

対CPU戦と対2P戦

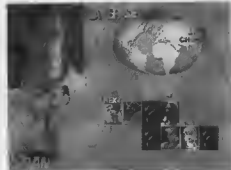
ここでは、コンピュータを相手にする「対CPU戦」と、人を相手にする「対2P戦」のちがいについて説明しよう。

対CPU戦の特徴は、8 (+1) 人の相手を倒すと、エンディング→ゲーム・オーバーになることだ。対CPU戦から



▲同キャラ戦は対2P戦でしかできない。使用キャラをキックボタンで選べど、「色ちがいのキャラ」が使えるぞ

対2P戦へ途中乱入した場合、その勝者はそれまでの対CPU戦を引き継ぐ。ただし、このゲームでは、使用キャラによって闘う相手と順番が変わるので(→P.255)、乱入した側が勝った場合、敗れたほうがそれまで倒していたキャラの



▲対CPU戦では倒った相手が表示される。途中で使用キャラを変えた場合、エンディングはそのキャラに対応したものとなる

中で「乱入者側が闘う予定しているキャラ」だけを倒した(ツブした)ことになる。

対2P戦は、純粋に対戦を楽しむためのモードなので、対CPU戦のような付加要素はない。それ以外の細かい相違点は以下のとおりだ。



▲そして、極めつけ。隠しコマンドを入力すると、対CPU戦で2人協力プレイができる。詳細は13ページ、270ページにて

テストモード

ゲーム基板にあるテスト・スイッチを押すと、「テストモード」になり、インカム（プレイ回数）の集計や、デ

スプレイ&コントローラが機能しているかどうかを確認することができる。さらに、このモードでは、対戦ル

ルを変更することが可能だ。「ポリュームテスト」では、BGMや効果音を選んで聴くこともできるぞ。



▲テスト・スイッチを押すと、こんな画面に。スイッチは設置店の関係者しか押せないぞ



▲「設定」の項目でルールを変更。変更したデータは電源を切っても保存されるのだ



▲最大5ラウンドの3本先取ルールにすることもできる。画面上部の勝利マークに注目

対戦ルールの変更

テストモードで変更できるルールは以下のとおり。どのモードをどう設定しているかは、実際にプレイするまでわからないので注意しよう。

●コイン……何枚コインを投入すると、クレジットが入るのか（1クレジット＝1回プレイできる）。ゲーム開始には2コイン必要で、継続プレイは1コインでいい、といった設定も可能。初期設定は「1コインで1クレジット」。

●コンティニュー……継続プレイが可能か。初期設定は「あり」。

●デモサウンド……オープニング・デ

モのBGMと効果音を鳴らすか。初期設定は「あり」。

●Qサウンド……BGMと効果音の出力がステレオ（立体音響）かモノラルか。初期設定は「ステレオ」。

●難易度……CPUキャラの強さ。1～8の8段階あり、数字が高くなるほど、相手の動き（反応のよさ）や攻撃力が強化される。対2P戦の内容には影響しない。初期設定は「2」。

●攻撃力……ダメージの比率。対CPU戦、対2P戦ともに影響する。1～4の4段階あり、初期設定の「2」を基準にすると、1は0.75倍、3は1.25倍、4は1.5倍に変化する。

●タイマー……各ラウンドの制限時間。1～4の4段階あり、1は1.33秒ごとに1カウント、2は1.0秒ごと、3は0.75秒ごと、4は0.5秒ごと、という具合に、数字が大きくなるほど、タイマー（スター

ト時は99）の減る速度が速くなる。初期設定は「2」。

●ゲームスピード……対戦の進行速度。ノーマル、ターボ1、ターボ2の3段階あり、初期設定は「ノーマルかターボ1をプレイヤーが指定する」だが、特定の速度に固定させることも可能。

●勝負モード……ドロウをのぞいた、最大ラウンド数。1、3、5の3種類。初期設定は「3」の2本先取ルール。

●イベント……初期設定は「ノーマル」だが、これを「イベント」に変更すると、対2P戦しか遊べず、勝負がつくと、両者ともゲーム・オーバーになる。つまり、大会用の設定。

●オートマチック……オートガード等を使用できるか。オートマチックの有無をプレイヤーが選択可能。オートなしに固定、のどちらかを設定できる。初期設定は「選択可能」。

攻撃力=1

攻撃力=4

▲ゴウキの胸撃破をキメた場合、設定がちがうと、ダメージ量もこれだけ変化する

進行速度の変化と影響

対戦の進行速度を変更できることは上の欄で説明しているが、この速度を上げると、必殺技コマンドの入力受け付け時間などが、それに合わせて短縮されてしまうのだ。

進行速度のちがいは右表のとおり。本書で説明する制限時間は、すべての割合で短縮されるぞ。ノーマル（最低値）が1.00倍ではなく、1.125倍という点に注目しよう。

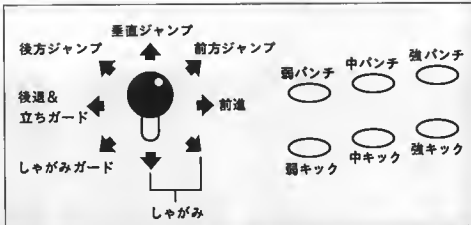
■ターボによる進行速度のちがい

モード	速度
ノーマル	×1.125
ターボ1	×1.375
ターボ2	×1.500

操作方法

「ストII」シリーズ最大の特徴は、レバー×1+ボタン×6という操作複雑さだろう。その役割は右図のとおり。ダウン回避などの特殊操作については、それぞれの欄を参考にしてほしい。

本書での操作方法、および必殺技コマンドは、すべて相手が右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは、左右対称に入れ替わるので（上下は変わらない）注意してほしい。



ジャンプにまつわる話

どのキャラも、レバーを入れてからジャンプするとき、一瞬かがみ込む。この時間は、通常のキャラが2/60秒なのに対し、バーディーとソドムは4/60秒と遅い。また、着地から行動可能になる時間は全キャラ共通でゼロ。まったくスキがないのだ。

なお、春麗とガイは、斜めジャンプ

で画面端に接しているとき、レバーを画面中央方向（ \rightarrow のいずれか）入れ



「より高くジャンプする三角跳びは、垂直ジャンプからだとして使用不能」

ると、画面端を足場にして再ジャンプする「三角跳び」が可能だ。



「ジャンプする直前のかがみポーズ、無防備かつ地上にしていると判定される」

移動能力の個人差

前後移動（歩行）やジャンプのスピードは、使用キャラごとに異なる。それをまとめたのが下の表だ。

表にある数字は、すべて1/60秒間て

何ドット進めるかを表わす。リュウ、ケン、ゴウキ、ダンは、まったく同じデータを使用しているのが興味深い。ジャンプの上昇速度は、初速の数値

から1/60秒ごとに重力の数値が引かれていく。つまり、重力のパラメータが大きいキャラほど、上昇速度が遅くなるやすいのだ。

移動能力の個人差(単位:ドット)

使用キャラ	歩行		前方ジャンプ			垂直ジャンプ			後方ジャンプ		
	前方	後方	前方	上方	重力	上方	重力	重力	後方	上方	重力
リュウ	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31		4.00	7.25	0.31
春麗	4.0	3.0	4.13	8.00	0.35	8.00	0.35		4.25	8.00	0.35
ナッシュ	3.4	2.5	3.50	6.75	0.31	6.88	0.31		4.00	7.00	0.31
ケン	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31		4.00	7.25	0.31
ガイ	3.5	2.5	5.00	8.13	0.33	8.25	0.33		5.13	8.13	0.33
バーディー	2.1	2.3	3.00	6.50	0.37	7.25	0.37		3.00	6.50	0.37
ソドム	3.0	2.0	4.00	7.00	0.37	7.00	0.37		3.00	7.00	0.37
アトシ	3.0	2.0	4.00	7.50	0.37	7.50	0.37		3.00	7.50	0.37
ローズ	3.0	2.0	4.00	8.00	0.37	8.00	0.37		3.00	8.00	0.37
サガット	2.5	3.0	2.63	7.00	0.32	7.25	0.32		2.75	7.50	0.32
ベガ	4.0	3.0	4.50	9.00	0.48	9.18	0.48		5.00	9.38	0.48
ゴウキ	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31		4.00	7.25	0.31
ダン	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31		4.00	7.25	0.31

基本技

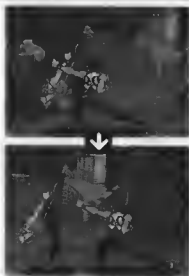
基本技とは、立ち、しゃがみ、ジャンプの状態から、ボタンを1回押すだけで使用できる攻撃の総称。同じ状態でも、押すボタンがパンチかキックか、さらにその弱中強のいずれかで、まったく別の攻撃になる。状況に合わせた使いわけを心がけよう。

これまでの『ストII』シリーズとちがいが、立ち状態からの基本技は、相手との間合い(近遠)に関係なく、同じ攻撃がでるようになった。しゃがみ、ジャンプからの攻撃も同様だ。なお、

→+中パンチといった、特定の方向にレバーを入れながらボタンを押す攻撃は、下記の「特殊技」に分類される。



▲同じボタンでも、垂直ジャンプ時と斜めジャンプ時は、ちがう攻撃になる場合がある



▲立ち状態の基本技にかぎらず、投げタイプ以外の攻撃は、どんな間合いでも同じ技になる

特殊技

特殊技とは、基本技や必殺技に属さない攻撃(行動)の総称。基本技の欄でも説明した→+中パンチ以外にも、

さまざまな操作方法と攻撃形態があるのだ。ここでは、その種類について説明していこう。

なお、次ページで解説している投げ技も特殊技の一種だが、ここでは別の攻撃として説明していく。

特殊技の種類

①基本技タイプ

特定の方向にレバーを入れながら、特定のボタンを押すもの。基本技と同じ打撃系の攻撃だが、しゃがみガードでは防げなかったり、ジャンプの軌道を変えながら攻撃したりと、さまざまな種類がある。



▲左は立ち中パンチ、右は→+中パンチ

②特殊移動タイプ

名前のとおり、移動をするためのもので、ソドムのテングウォーキングののどげば、攻撃能力はない。



▲前方転身は前転しながら移動。ボタンの強弱で移動距離が指定できるぞ

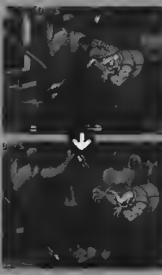
具体的には、ケンとゴウキの前方転身、ソドムの後転起き上がり&テングウォーキングの4種類。なかでも前方転身は、基本技をキャンセルすることも可能だ。



▲ソドムのテングウォーキングは、ダウン回避しつつ攻撃する

③ZEROコンボタイプ

ガイ専用の技で、レバーを入れず弱P→中P→強P→強Kと押すことで使用できる。基本技→基本技をキャンセルする点は「ZEROコンボ」と同じだが、こちらは特定の順番にボタンを押さないとキャンセルが成立しない。



▲全文の順番にしたがってボタンを押していくとこの強パンチを……
▲強キックでキャンセルできる。一つでも省くとキャンセル不可

投げ技

投げ技は、相手に近づかないと使えないが、相手のガード操作を無視して攻撃できるのが強みだ。

ガードばかりしている相手にダメージを与えたり、近距離戦での奇襲として活用しよう。



▲通常投げをキメたいときは、相手にこれくらい近づかないとダメ



▲タイキヨウバーニングは投げ技のようだが、じつはガードすれば防げる

通常投げ

通常投げは、すべてのキャラが使用できる投げ技で、コマンドも←or→+中or強パンチに統一されている。一部のキャラは中or強キックでも、相手を投げることができると。

なお、①相手が空中にいる場合、②相手が必殺技で全身無敵になっている場合、③攻撃がヒットorガードした直



後、④相手がダウンから起き上がりつつ直後、は投げ技がキマらないので注意。



▲相手の攻撃が目前に迫っている状況でも、間合（まあい）に入つてさえいれば攻撃も投げられるぞ



▲入カと同時に投げると、起き上がりにも重なられた

ダメージ、ガード、起き上がり
後の相手を投げられない時間 = 5/60秒

空中投げ

空中投げは、互いが空中にいて、かつ密着しているとき、↑以外にレバーを入れないから中or強パンチで使えてくる。ケン、春麗、ナッシュ、ガイだけが可能な投げ技だ。

また、ローズのソウルスルーとオー

ラソウルスルー、ゴウキの百鬼豪拳などは、地上からジャンプし、空中投げをキメる技になっている。これらも、相手がダメージ後や全身無敵だと投げられない。ただし、オーラソウルスルーはダメージ後なら投げられる。



▲ナッシュの竜巻めりとは自分より上にいる相手しか投げられない

必殺投げ

必殺技コマンドを入力することで使用できる投げ技が「必殺投げ」だ。この技の特徴は、コマンドの完成から相手をつかむまでに、少したけ「間」があること。

コマンドの完成と同時に相手を投げると通常投げ（空中投げ）とちがひ、緊急時の反撃には向いていないが、与えるダメージが大きく、つかむ間合いも広いのがウレシイ。

ガイの武神イザナ落とし、バーディ一のブルリベンジャーなどは、前方ジ

ャンプ→投げを行なうため、相手の足払いなどを回避しながら攻撃できるぞ。



▲すべての必殺投げは、コマンドさえ完成すれば、間合いに関係なく攻撃を開始する



▲腕を伸ばしたときに相手が地上にいれば、そのまますぐで攻撃する



▲相手がつかめない状態だと、失敗ポーズをとって無防備になってしまう

つかみ技によるダメージ

ケン、ナッシュ、ガイ、バーディー、サガットの通常投げ(サガット以外は中or強キックでの投げ)には、相手をつかんだまま複数回にわたって攻撃する「つかみ技」がある。

これらの特徴は、レバーやボタンの入力を何度も行なうと、より多くのダメージが与えられる(攻撃の回数とベースが上がる)こと。レバーをグルグル回して、ボタンを連打しよう。

つかまれた側も、同じ操作をすることで、受けるダメージを減らすことが

できる。これはローズの通常投げに対してでも可能なので、忘れないように。

通常のダメージ量

攻撃側が連続入力

相手側が連続入力

▲ガイの←or→+中or強キックによるダメージの変化。「←か→連続入力」は、もう一方が抵抗しなかったときのダメージだ



▲ガイのつかみ技は、相手を複数回にわたって攻撃するだけでなく……に切り替えられる

投げ受け身

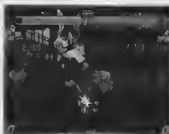
相手に投げられても、投げ受け身をとれば、両足で地面に着地してダウンせずにすむ。さらに、受けるダメージも本来の半分ですむのだ。使用条件は右のとおり。レバーが斜めでもいいのは大きい。制限時間がキビしいので狙ってやるのはキツイ。

今回は、つかみ技を食らったり、体力が残り少ないときに投げられたときも受け身が可能になっているぞ。

投げ受け身 = 相手につかまれてから5/60秒以内の使用条件 = ↑↓以外+中or強ボタンを押す



▲投げ受け身は、気絶や攻撃などの硬直中に投げられたときも使用できる



▲つかみ技への受け身も可能。最初の攻撃を食らった直後に脱出するぞ

投げ技の間合い

どんな投げ技も、相手に近づいていないとキメられない(使用できない)のは、冒頭で説明したとおりだが、その範囲(互いの身体の中心から中心までの距離)は技ごとに異なるので、それを表にまとめてみた。

ここで興味深いのは、通常投げは全キャラ共通であること。しかも、前作

■必殺投げの間合い(単位:ドット)

使用キャラ	技名	間合い
バーディー	マードラーチェーン	112
	フルリバンジャー	80★
ソドム	弱	192
	中	160
	強	144
	デンチュウザツ	192
ゴウキ	瞬獄殺	30★

に比べると格段に狭くなっているの、通常投げを使った攻撃&反撃が、より困難になっているのだ。

必殺投げの間合いは、移動する距離

を含めた間合い(★の技をのぞく)。対地、対空、空中投げについては、上下の範囲と、対象となる相手の位置についても記しておいた。

通常投げの間合い=全キャラ20ドット

■対地・対空・空中投げの間合い(単位:ドット)

使用キャラ	技名	前	上	下	対象
ケン	空中投げ	32	16	16	空中
春麗	空中投げ	32	16	16	空中
ナッシュ	空中投げ	48	32	0	空中
ガイ	空中投げ	32	32	32	空中
	武神イズナ落とし	44	0	60	空中・地上
ローズ	ソウルスルー	64	32	32	空中
	オーラソウルスルー	64	48	48	空中
	ZEROカウンター	128	112	0	空中・地上
ゴウキ	百鬼豪碎	32	0	64	空中・地上
	百鬼豪壁	44	0	64	空中・地上

必殺技

必殺技は、基本技や投げ技よりも複雑なレバー操作（コマンド入力）で使われる攻撃の総称だ。

コマンド入力は、レバーをある方向に入力したら、すばやく別の方向に入力して……をくり返すものが大半で、その受付時間は右表のように設定されている。そう、レバーを入力するたびに、つぎの入力の受付時間がランダムで決定されるのだ。ちなみに、これは初代「ストII」から存在していたシステムだ。

一部のコマンドには、レバーかボタンを一定時間入力しつづける（タメ）ものがあるが、レバーによるタメの場合、その必要時間はどんな技でも1秒

ジャストに設定されている。

一方、コマンドの最後にあるボタン押しの受付時間は、前述のレバー入力受付時間+1/60秒と、少しだけ長くなっている。なお、レバー入力の完成と同時にボタンを押しても、コマンドは認められるぞ。ボタンを連打するコマンドの受付時間と必要回数も表にあるとおりだ。

スーパーコンボのコマンド受付時間は、レバー入力なら必殺技と同じだが、ボタンの受付時間は表にあるとおり、少し短くなっている。スーパーコンボを使うときは、弱ボタンを押したほうが入力が認められやすいことを覚えておこう。タメ系コマンドも同様だ。

■レバーの受付時間と確率

受付時間	確率
10/60秒	16/32
11/60秒	4/32
12/60秒	4/32
13/60秒	3/32
14/60秒	2/32
15/60秒	1/32
16/60秒	1/32

■スーパーコンボのボタン受付時間

押すボタン	受付時間
弱	8/60秒
中	6/60秒
強	4/60秒

■連打系コマンド（百裂脚）のボタン受付時間

種類	受付時間	押す回数
弱	15/60秒	5回
中	12/60秒	5回
強	9/60秒	5回

タメ系コマンドの
レバー入力時間 = 1.0秒均一

■波動拳（↓↘→+P）のコマンド受付時間

↓ (10~16)/60秒 ↘ (10~16)/60秒 → + P 1/60 + (10~16)/60秒

レバーの入力方向

本書でのコマンドは、相手が右側にいるときの表記で、もしも相手が左側に移動すると、入力方向の左右が逆になる。したがって、↓↘→+Pのコマンドは、↓↙←+Pと入力しないと成立しない。

コマンド入力中に跳び越えられたときは、その段階で入力方向を逆にしないといけないため、実質的にはコマンド入力そのものが無効化されてしまう。もっとも、ボタン連打や↓タメの必殺技には関係ない話だ。

コマンドが完成したとき、相手が反対側に移動すると、自動的に相手方向を向いてから攻撃する「セルフ・ディ

レクション」が働く。なお、←タメをしているキャラが、跳び越えてきた相手の着地を←+中Pで投げようとボタ



「この直後、どちらのキャラもコマンドの入力方向が左右逆に切り替わる」
「空中必殺技以外は、セルフ・ディレクションで相手方向に攻撃しつづける」

ン連打すると、キャラが振り向いた瞬間に、←タメ→+中Pのコマンドが成立して必殺技が暴発してしまうのだ。



「レバーを←+中Pに入れたままに、相手方向に切り替わったためタメ系必殺技が暴発しやすい」
「振り向いた瞬間、←が前方に切り替わるためタメ系必殺技が暴発しやすい」

追加コマンド

一部の必殺技には、動作を開始したあとにボタンを押す（連打する）ことで、はじめて攻撃を開始したり、攻撃回数が増えるものがある。追加コマンドを受け付けている必殺技と、どのボタンを押せばいいかは、カラーページの技表を参考にしたい。なお、ベガのサマーソルトスカルダイナマは、攻撃中にレバーの左右操作で落下軌道が変えられるという特殊な例だ。

通常



追加コマンドを入力



ボタン離し

必殺技、スーパーコンボ、ZEROカウンターのコマンドにおけるボタン入力は、ボタンを押したときだけでなく、離したときも認められる。

ダウンからの起き上がりや、攻撃を食らうorガードしてから行動可能になると同時に必殺技やスーパーコンボを使うとき（通称・リバーサル）は、直前にレバー入力してからボタンをすばやく連打するといふ。

こうするとボタンの「押し」と「離し」が、交互にくり返されるため、硬

直が解けた瞬間に入力が完成する可能性が高くなるのだ。

なお、ダウン回避技、必殺技コマン

ド以外の特殊技、通常投げ、使用キャラの決定などに、ボタン離しは使えないので注意しよう。



▲立ち弱パンチを昇龍裂破でキャンセルする場合、まず弱Pを押して攻撃して

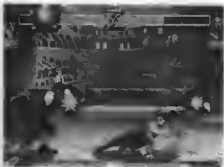
▲さきほどの弱Pを押したまま△→△→△と入力して、直後にボタンを離せば……

▲昇龍裂破が発動。途中で弱Pを離すと、波動拳や昇龍拳にバケてしまうぞ

飛び道具ならではの現象

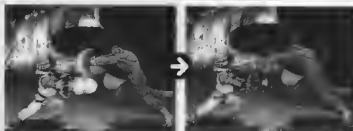
飛び道具を撃つとき、また撃たれたときに知っておきたいのが、発射した飛び道具は、画面内に一つしか存在しないということ。

つまり、発射した弾が画面内にあるかぎり、飛び道具（必殺技）のコマンドを入力しても、技そのものが発動しなくなるのだ。ただし、下の写真のような例外もあるので覚えておこう。

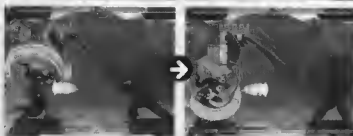


▲通常の必殺技では、ベガのサイコショットだけ二つ以上画面内に発射できる

相殺



跳ね返し



複数一体型



▲飛び道具同士がブツくると、種類や強弱に関わらず、それぞれが同時に消えてしまう

▲ローズが可能。跳ね返された弾は、相手キャラのものと同様に消えるため、再発射が可能になるぞ

▲複数の弾が重なった飛び道具を相殺しようとしても……均熱波動拳だけはまとめて相殺できる

スーパーコンボゲージ

画面内にあるゲージは、上部にある体力ゲージと下部にあるスーパーコンボゲージの2種類。体力ゲージは対戦結果を直接左右するものだが、スーパーコンボゲージは、タメると、対戦を有利に進めることができる。その特性を解説していこう。

スーパーコンボゲージの長さ=144ドット



体力ゲージと同じ長さ

ゲージの増やし方

スーパーコンボゲージは、攻撃を仕掛けるか、相手の攻撃を食らうorガードすることで少しずつ増える。時間経過で増減することはない。

●攻撃を仕掛けた場合……同じ攻撃でも、空振った、ガードされた、ヒットした、で増加量が変わる。

厳密には、技を仕掛けた瞬間に空振りの増加値(基本値)が加算され、ガードされたらガード時のボーナス値が、ヒットしたらヒット時のボーナス値が、基本値に追加されるのだ。ただし、投げ技のボーナス値と、スーパーコンボの各数値はゼロになっている。

基本値とボーナス値の量は、技ごとに異なるが、基本値だけは表の数値に統一されている(リユウ、サガット、ベガは一部例外あり)。

●攻撃を食らった場合、ガードした場合……増加する量は表の「相手のゲージ」

の欄の数値に統一。

●オートマチックの場合……ゲージ自体の長さは変わらないが、個々の技の増加量が変化(下表参照)、レベルの上限が「1」に制限されてしまう。という事は、マニュアルであれば48ドット

ぶぶんタメればレベル1になったのが、オートマチックでは144ドットもタメなければならないのだ。

ちなみに、オートマチックは、スーパーコンボでもボーナス値が加算されるぞ。

■マニュアルでのゲージ増加量(単位:ドット)

攻撃結果	基本技(カッコ内は複数ヒット技)			波動拳	昇龍拳	昇龍拳破	相手のゲージ
基本値	0	1(1)	1(1)	3	7	0	0
ガード	+1	+2(1)	+3(1)	+2	+1	0	1
ヒット	+2	+4(2)	+6(3)	+5	+2	0	2

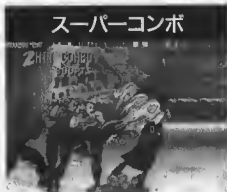
■オートマチックでのゲージ増加量(単位:ドット)

攻撃結果	基本技(カッコ内は複数ヒット技)			波動拳	昇龍拳	昇龍拳破 (1ヒットあたり)	相手のゲージ
基本値	0	3(3)	3(3)	3	9	0	0
ガード	+3	+3(3)	+3(3)	+3	+3	+1	3
ヒット	+3	+5(3)	+9(3)	+6	+3	+2	3

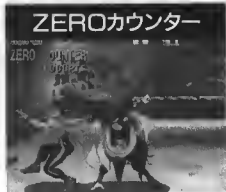
スーパーコンボゲージの使い道

スーパーコンボゲージは、ただタメておくだけでは役に立たない。スーパーコンボやZEROカウンターといった、ゲージが必要な技を使うことで、はじめて効果を発揮するのだ。

ステージさえ変わらなければ、スーパーコンボゲージは、そのまま持ち越すことができる。優勢なラウンドではゲージを温存し、ピンチになったときだけゲージを消費するような間いかに心をかけたい。



▲一度に大ダメージを与えられる必殺技。開始時は完全無敵なのが特徴で、マニュアルならレベル(1~3)の使いわけもできる



▲ガードの硬直を中断(ガードキャンセル)して、そのまま攻撃に転じる。スーパーコンボよりもコマンドが簡単なのがウリ

スーパーコンボ

スーパーコンボは、スーパーコンボゲージを消費することで使用できる強力な必殺技で、コンボ(連続技の英語)という名のとおり、複数の攻撃をすばやく仕掛けるのが特徴だ(例外あり)。開始直後が「完全無敵」という性質もあるので、うまく活用しよう。

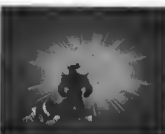
また、コマンドを入力するときは、ボタンをPならPだけ、KならKだけ

で同時に押すと、押したボタンの数に合わせた技のレベル(消費するゲージの量)を1~3まで指定できる。



▲ゲージが2レベル以上あれば、同時に押した技のレベルが使われられる

同じ技でも、レベルが高くなるほど、攻撃力や攻撃回数、無敵時間が増加するぞ(一部例外あり)。



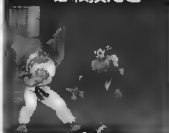
▲スーパーコンボでK0すると「ケスリ」を食って、背後がフラッシュするぞ

『スパII X』にはなかったスーパーコンボの特性

そのほか、スーパーコンボの特徴としては、開始した瞬間だけ相手を行動不能にすること(『スパII X』にはなかった要素)、空中連続ヒットの特性があること、も挙げられる。

空中連続ヒットとは、攻撃がヒットして、吹き飛ばされた相手に追撃ができること。この特性は、リュウの斜めジャンプ中パンチ、春麗の斜めジャンプ強キックと鷹爪脚、天昇脚、武神旋風脚、ライジングジャガー、タイガーブロウ、灼熱波動拳、豪昇龍拳、竜巻斬空脚にもあるぞ。

必殺技だと……



▲地上でしやがみ強キックを当て、キャンセルで波動拳



▲しかし、吹き飛ばした相手には、攻撃が当たらないようにになっているのだ

スーパーコンボだと……



▲同じ要領で、しやがみ強キックを真空中でキャンセルすると



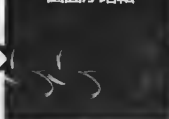
▲空中連続ヒットの特性があるので、吹き飛ばした相手にもヒットするぞ

コマンド完成



▲コマンドが完了すると、技のできわポーズが表示される。ここまでは前作とおりだが……

画面が暗転



▲その後、互いの動作が止まりつつ画面が暗転する。どんな技でもここまでは完全無敵だ

攻撃開始



▲暗転が解け、使用キャラだけが行動を再開する。相手のポーズが変わっていないのに注目

相手の行動が可能に



▲その直後に相手も行動可能となるが……。コマンド入力だけは暗転中でも受け付けているぞ

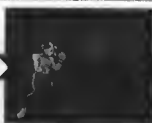
イージースーパーコンボ

オートマチックにかがり、弱Pと弱K、中Pと中K、強Pと強Kを同時に押しすると、その組み合わせに対応したスーパーコンボが使用できる。

オートマチックなので、つねにレベル1のものしか使用できないが、レバ一操作が不要なのは大きい。



▲オートマチックでは、本来のコマンド以外にも



▲弱中強が共通しているPとKを同時に押しすれば……



▲たとえタメが必要なスーパーコンボでも使用できる

ZEROカウンター

ZEROカウンターは、スーパーコンボゲージが最低1レベルぶんあり、さらに相手の攻撃を地上でガードしたときのみ使用できる。

この技の特徴は、ガード時の硬直を中断(＝ガードキャンセル)して攻撃すること、そして大半は攻撃判定がなくなるまで完全無敵であることだ。

ZEROカウンターの = **相手の攻撃をガードしてから**
コマンド受付時間 **硬直時間+4/60秒間**

ZEROカウンターのコマンド入力は、攻撃をガードしたときに互いが硬直(ヒットストップ)してから4/60秒が経過するまで受け付けている。ガード

時のヒットストップは、基本技の弱が10/60秒、中が12/60秒、強が14/60秒(ヒット時は1/60秒ぶん長い)。必殺技は技によってまちまちだ。



▲相手の攻撃をガードしているときにコマンドを完成させると



▲その瞬間に硬直が解除される。相手の硬直時間は従来のまま



▲そして攻撃を仕掛ける。攻撃形態はキャラごとに異なるぞ



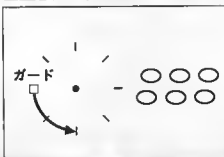
▲うまくいけば、相手は何の抵抗もできずに攻撃を食うのだ

どのようにコマンド入力すればいいのか?

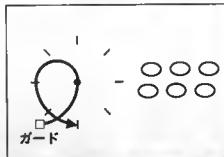
ZEROカウンター・コマンドのレバー操作は、全キャラ共通で←↓↙。押すボタンは右下の表を参考に。強弱や同時押しは関係ない。

コマンド入力は、右図のようにガード直後から行なうのが理想。レバー入力後にガード→ボタン押しは、リスクが大きいのでオススメできない。

■立ちガードからの入力方法



■しゃがみガードからの入力方法



ZEROカウンターの使い道

同じゲージを消費する以上、ZEROカウンターとスーパーコンボの使いわけは的確に行ないたい。

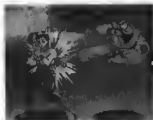
ZEROカウンターは、スーパーコンボなどの強制ガードから回避するときにも有効だ。スーパーコンボのコマンドが苦手で、ゲージを持て余している人

にオススメしよう。

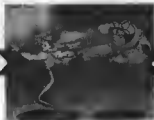
ただし、ZEROカウンターをだすことに成功しても、攻撃が相手に届かなかったり、相手が「全身無敵のままだ」と(とくに2レベル以上のスーパーコンボ)、ヒットどころか、逆に反撃される可能性もあるので注意しよう。

■ZEROカウンターの性能差

使用キャラ	ボタン	無敵時間	攻撃出現
リュウ	P	26/60秒間	24/60秒後
春麗	K	30/60秒間	24/60秒後
ナッシュ	P	32/60秒間	26/60秒後
ケン	P	32/60秒間	24/60秒後
ガイ	K	31/60秒間	24/60秒後
バーディー	P	36/60秒間	32/60秒後
ソドム	P	32/60秒間	26/60秒後
アドン	K	52/60秒間	26/60秒後
ローズ	P	34/60秒間	10/60秒後
サガット	K	31/60秒間	23/60秒後
ベガ	P	29/60秒間	16/60秒後
ゴウキ	K	34/60秒間	30/60秒後
ダン	K	31/60秒間	27/60秒後



▲高い打点のジャンプ攻撃をガードした瞬間に……



▲ZEROカウンターをだすと、相手の硬直が解けないため



▲相手の着地前に攻撃して、空振りになることが多い

ダウン回避技

ダウン回避技とは、その名のとおり、ダウンする（地面に倒れる）ことから逃れられる特殊な動作だ。

しゃがみ強キックや投げ技、必殺技などを食らって、地面にたたきつけられる直前に、←↘↓+P（強弱の変化なし）を入力すると、受け身をとりながら前転し、従来よりも早いタイミン

グで起き上がるのだ。

もっとも、前転しているときは終始食らい判定が残っているし（わざとし、その範囲は見た目より小さい）、ダウン回避技そのものに攻撃能力はないので、あまり多用しないように。また、投げ受け身のようなダメージを減らす効果もないぞ。

なお、ソドムだけは、攻撃能力を持ったダウン回避技「テングウォーキング」と、前転ではなく後転する「後転起き上がり」を使用できる。



▲このようなダウン効果のある攻撃を食らって、地面に落下する直前に



▲←↘↓+Pを入力すると、落地と同時に前転する。移動距離はキャラごとに一定



▲移動が終わると起き上がりはじめる。移動中は相手キャラをスリ抜けるぞ

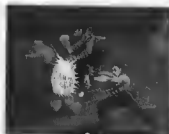


▲ダウン回避する→ここで相手に接近し、奇襲をかけようとしても……
▲前転中は食らい判定がある（無防備状態）、簡単に反撃されることも

ダウン回避できる状況、できない状況

ダウン回避は、ダウンの直前だけでなく、空中ガードしたあとの着地時にも使用できる。とくに、相手のジャンプ攻撃や飛び道具を空中ガードしたときに使うと、奇襲になることが多いので試してみよう。

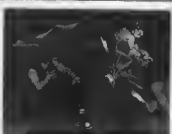
春麗の鶴脚落やガイの鎌蹴、あるいはジャンプ中に基本技を食らった場合は、吹き飛ばされてダウンしないが、こどもも早めにコマンド入力することでダウン回避できるぞ。これは投げ受け身に成功して着地するときも同様だ。



▲空中ガードしたあとの落地直前にダウン回避技のコマンドを入力すれば



▲ダウン回避することができ。ソドムの特殊ダウン回避技も使用可能だ



▲春麗の↑+強K（鶴脚落）を地上で食らうと、吹き飛ばされたあと



▲着地するが、早めにコマンド入力すれば、こどももダウン回避できる

挑発

名前のとおり、相手の怒りを誘うようなポーズをとる。これは「ストII」シリーズ初の動作だ。スタート・ボタンを押すだけで使用できるぞ。

ただし、ダン以外の挑発は、一つのラウンドにつき1回しか使用できないし、ポーズをとっているときは、無防備なうえに中断も不可能となっている。

春麗以外はこれといった効果もなく、相手のスーパーコンボゲージを減らす



▲必殺技キャンセルができる基本技は、挑発でもキャンセルできるが……

……というわけでもないで、むやみに使うのはやめておこう。



▲春麗の挑発だけ攻撃能力がある。でも、ダメージは微々たるもの

キャンセル

対戦格闘ゲームでは、何らかの動作を中断して、つぎの行動に移ることを総じて「キャンセル」と呼ぶ。

基本技→必殺技のキャンセルや、同じ基本技をくり返すキャンセルは、初

代『ストII』からあったが、『ストZERO』では、基本技→別の基本技という流れのキャンセル「ZEROコンボ」や、ガードキャンセル「ZEROカウンター」も可能になっている。

このページでは、攻撃→攻撃という流れのキャンセルについて、その種類と性質を説明していこう。なお、ガードキャンセルについては、140ページを参考にしてほしい。

ZEROコンボ

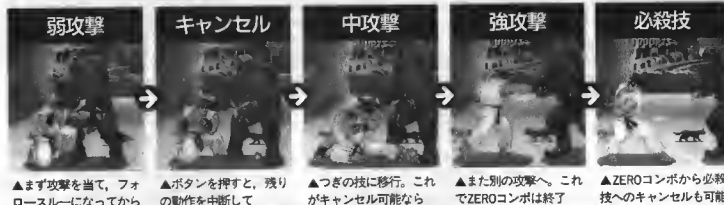
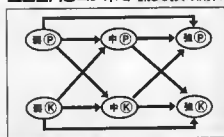
本作品では、基本技を基本技でキャンセルすることを「ZEROコンボ」(=チェーンコンボ)と呼ぶ。ZEROコンボは、右図のような弱→中→強という流れにかぎり実行できる。

このキャンセルを行なうには、キャンセル可能な基本技を当て(空振り

不可)、フォロースルーの段階で、その基本技が弱なら中か強、中なら強ボタンを押せばいい。ボタンを連打しても入力が認められるぞ。

入力が成功すれば、そのときのレバ一方向に応じた基本技や→+強Kのような特殊技にキャンセルされるのだ。

■ZEROコンボで可能な技の流れ



連打キャンセル

弱攻撃を弱攻撃につなぐ「連打キャンセル(弱攻撃キャンセル)」の性質は、ZEROコンボと大差ない。

基本技→基本技のキャンセルであること、フォロースルーからボタン入力を受け付けること、ボタンを連打してもOKなこと、入力と同時にキャンセルされること、などが挙げられる。

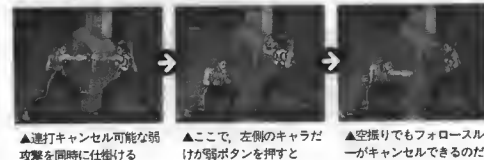
一方、連打キャンセルだけの特徴は、互いの攻撃が連打キャンセル可能なら

交互にキャンセルしあえること(K→Pも可)、攻撃を空振ったときでもキャンセルできることだ。なお、ZEROコンボ可能な技=連打キャンセル可能な技とはかぎらないので注意しよう。

余談になるが、連打キャンセルは初代『ストII』からあったシステムで、「一ターボ」以前は、それを応用すると「しゃがみ弱キック→中or強攻撃」のエセ連打キャンセルができた。

■連打キャンセルの有無

使用キャラ	立ち				しゃがみ
	弱P	中P	強P	強K	
リュウ	○	×	○	○	
春麗	○	×	×	×	
ナッシュ	○	×	○	×	
ケン	○	×	○	○	
ガイ	○	×	×	×	
バーディー	×	×	×	×	
ソドム	×	×	×	×	
アドン	×	×	×	×	
ローズ	×	×	○	×	
サガット	×	×	×	×	
ベガ	×	×	×	×	
ゴウキ	○	×	○	○	
ダン	×	×	○	×	



必殺技キャンセル

基本技→必殺技への「必殺技キャンセル」も、一部の基本技のみ可能（ジャンプ基本技はすべて不可）で、やはり「ZEROコンボが可能な技＝必殺技キャンセル可能」ではないので要注意。

必殺技キャンセルの受付時間は、ZEROコンボとちがって「動作開始から〇秒以内」と設定されており、その時間は技ごとに異なる。

たとえば、攻撃判定が出現してもキャンセルを受け付けている基本技は、俗に「必殺技キャンセル可能」と呼ばれている。

一方、基本技の攻撃判定の出現前に必殺技コマンドが完成すると、基本技の最初のモーションが見えた瞬間に「でぎわキャンセル」が実行される。

もともとキャンセルは、コマンド入力時にボタンをやや早く押しても、基本技に化けずにちゃんと必殺技が発動

するように、という目的で導入されたもので、必殺技キャンセルはその副産物にすぎない。

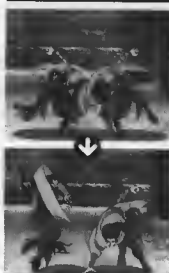
必殺技キャンセル



「ヒット、ガードを問わず、攻撃を出したときにコマンド入力すると」

「キャンセルする。本書での「必殺技キャンセル可能」とはコレを指す」

でぎわキャンセル



「どちらもローズの立ち強キック。二で左側がコマンドを完成させると」

「攻撃判定が出現する前だが、ちゃんとキャンセルが実行されるのだ」

強制キャンセル

ゴウキのスーパーコンボ・瞬殺殺は、コマンドが完成した段階で、あらゆる地上基本技と特殊技（→+中P）をいつでもキャンセルできる。一方、通常のスーパーコンボは、必殺技キャンセル可能な基本技しかキャンセルできない。



「根本的にキャンセルが不可能なハズの特殺技もキャンセルしてしまうのが大きな特徴だろう」

まとめ

では最後に、ZEROコンボ、必殺技キャンセル、強制キャンセルの受付時間をまとめてみよう。具体例として、すべてのキャンセルが可能な、ゴウキのしゃがみ弱キックを挙げてみた。

ここで読み取ってほしいのは、攻撃判定が出現するタイミングとコマンドの受付時間。ZEROコンボと連打キャンセルは攻撃判定が出現してから、必殺技キャンセルはヒットストップが終

了するまで、強制キャンセルはいつでも、ということ覚えてほしい。

キャンセルが実行されるのは、コマンド入力した直後であるということは、どのキャンセルでも同じだ。

受け付け時間のちがい	でぎわ	攻撃判定出現	ヒットストップ終了	フォロースルー
説明済みだが、ZEROコンボだけは、攻撃が空振ると、コマンドを入れてもキャンセルできないので注意しよう。	→	→	→	
ZEROコンボと連打キャンセル				コマンド受け付け
必殺技キャンセル		コマンド受け付け		
強制キャンセル			コマンド受け付け	

ガード

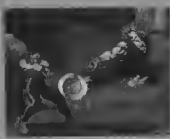
ガードを行えば、大半のダメージをゼロに抑えられるし、そこから反撃に転じるチャンスも生まれる。ただし、投げ技は防げないので、ガードに固執

するのは避けたほうがいだろう。余談だが、本作では、相手が攻撃してきても、その間合いから通常攻撃なら96ドット以内、飛び道具なら80ドッ

ト以内でないと、ガード操作をしても防御体勢をとらない。したがって、飛び道具を後退しながら回避(?)することも可能なのだ。

立ちガード(←に入力)

大半の地上攻撃とすべてのジャンプ攻撃を防げるが、相手のしゃがみ攻撃だけは防げない。しゃがみガードと使いわけよう。



▲相手のジャンプ攻撃が迎撃できそうにないときはこれで対処しよう

しゃがみガード(↵に入力)

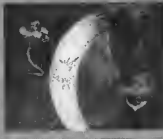
ほとんどの地上攻撃を防ぐ。今回、しゃがみ状態からの基本技は、たとえ足元を狙ったものでなくても、立ちガードでは防げなくなった。



▲一部の特殊技や必殺技なら、宙に浮きながらの攻撃であっても防げる

空中ガード(↵+↵のいずれかに入力)

宙に浮いている攻撃と飛び道具を防げる。ただし、ソニックブレイクと天魔豪新空以外のスーパーコンボ、対空必殺技の攻撃開始直後は防がない。



▲昇龍拳やサマーソルトシェェルは、無敵状態がなければ空中ガード可能

ガードがくずされる瞬間

ジャンプ攻撃には立ちガードや空中ガード、地上攻撃にはしゃがみガード。これらガードの基本的な使いわけが、特定の攻撃や状況下では、この法則が通用しないこともある。

とくに、しゃがみガードと空中ガードは、それに固執していると、右のような反撃を受けてしまうぞ。



▲このようなめくり攻撃は操作を逆に(この場合↵に入力)しないとダメ

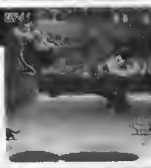
しゃがみガード不可

▶一瞬の間を置いてから振り下ろす攻撃は立ちガードでないと防げない。動作を見切って立ちガードに切り替えることは十分可能だ



空中ガード後

▶いったん空中ガードすると着地まで行動不能になる。つまり、着地前に地上攻撃を仕掛けられると、なすすべもなく食らってしまう



強制ガード

ガードすると、そのキャラがしばらく硬直するが、その間につぎの攻撃を受けると、ガード操作をしていなくても、ガード状態が持続される。

これを「強制ガード」と言い、それがつづいているかぎり、ZEROカウンター以外の行動が不能になるのだ。



▲ガードの硬直中に相手の足払いが追ってきた



▲ここでレバーを離しても、硬直中に攻撃を受ければ



▲しゃがんだままガードを継続してくれるのだ

オートガード

レバー操作をしなくても、自動的に攻撃を防いでくれる「オートガード」を使いたいときは、使用キャラの選択



▲ここで「オートマチック」を囲む。モード選択できない台もあるので注意

時に「オートマチック」を選ぶ。

オートガードで闘うときの注意点としては、「レバーをガード方向に入力すれば防げる状況」でないとオートガードできないことが挙げられる。

つまり、攻撃の動作中（ジャンプ中は攻撃してから着地まで）や、根本的にガードできない投げタイプの攻撃、ジャンプ中に地上攻撃を仕掛けられたとき、あるいはガード不能技（→P. 272）に対しては、さすがのオートガードでも防ぐことができないのだ。



▲前進しているときに立ちガード不可の攻撃が立ってきても

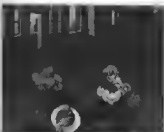


▲オートなら無条件で防いでくれる。その目印として全身が青く光るぞ

オートガードの使用回数

じつに便利なオートガードだが、便利すぎるために使用回数が設けられている。それがゼロになったら、普通にレバー操作をしないと、攻撃を防ぐことができないぞ。

オートガードの回数は、相手の攻撃を防ぐたびに「1」ずつ減っていく。そのガードが、ちゃんとレバー操作で行



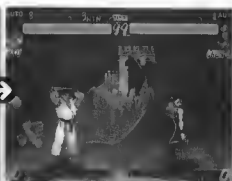
▲弱攻撃を連打されるとみるみるうちに使用回数が減ってしまう

なわれたものであろうと、強制ガードによるものであろうと、回数は減らされてしまう。使用回数はラウンドが変われば上限まで回復する。ただし、上

限は試合結果などによって増減するので注意しよう。基本的には、勝つ（ここでは1本獲得）と減り、負けると増える。上限の最大値＝初期値だ。



▲対CPU戦のオートガードの初期設定回数



▲対P戦は8〜4回。勝つと-2、負けると8に復帰。上限は対戦すること8にもどる

オートマチックのデメリット

オートマチックにすると、オートガードのほかに、イーゼースーパーコンボ（→P. 139）も使用できるが、そのぶん以下のデメリットもある。

●スーパーコンボゲージの増加率がマニュアルの半分近くに減らされる。

●基本技→スーパーコンボの必殺技キャンセルができない。

●与えるダメージのランダム修正値（→P. 147）が下がる。

●対CPU戦をクリアしても、スタッフ・ロール+αが見られない。



▲マニュアルとオートマチックで強攻撃の相打ちを繰り返すと……



▲ダメージの増加率がちがうため、小差ながらマニュアルが勝つのだ



▲頭を狙った攻撃をしゃがんで回避してから、反撃しようとしても



▲オートガードだと、勝手に立ち上がり、勝手にガードしてしまうのだ

ヒット効果

ヒット効果とは、攻撃がヒットしたときに画面上に起こる現象のことで、以下のように分類される。

- ヒットストップ……攻撃が当たった瞬間に互いのキャラが硬直する時間。複数回攻撃する技は短いことが多い。
- ヒットバック……反動による相手キャラの移動距離。強攻撃ほど大きい。
- リアクション……相手がどのようなポーズをとるか。のけぞり、吹き飛び、ダウンが代表的。なかには、攻撃判定が出現した瞬間だけダウンのヒット効果を与えるか、それ以降はのけぞりという技もある。

のけぞり・ダウン



▲ケンの強・昇龍拳は、攻撃判定が出現したポーズなら相手ののけぞり

▲その後の腕が伸びたポーズは、ヒット効果が吹き飛び+ダウンに変化

ダウン・のけぞり



▲拳嵐のしゃがみ強キックのヒット効果は、攻撃の出現直後ならダウン

▲それ以降の状態だと、たとえ近距離でものけぞりになってしまうのだ

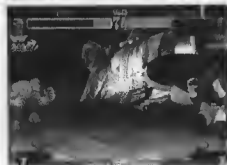
反動と硬直時間

一部のスーパーコンボ（真空電巻旋風脚や神龍拳など）は、従来の逆方向に反動が効き、相手を引き込むことができる。これは、めくり攻撃を当てた場合でも同様だ。

また、画面端にいる相手に攻撃を当てると、相手の反動がそのまま自分にかかってしまう。ただし、飛び道具を当てたときだけは反動が効かない。



▲ヒット時とガード時のヒット効果のちがいを、タイガースhootで実験しよう



▲反動でズれる距離は同じだが、硬直時間はガードのほうが1/60秒ぶん短くなる

気絶

投げ技以外の攻撃には、相手を気絶させるための「ビヨリ値」が設定されている。余談ではあるが、ビヨリという言葉は、「ストII」シリーズで気絶すると、頭上を小鳥が「ビヨビヨ」と回転するところからきている。

ビヨリ値は、攻撃がヒットしてから210/60秒(3.5秒)間、食らったキャラに蓄積される。そして、合計が40ポイント以上になった時点で、そのキャラは気絶するのだ。

40という気絶耐久値は、全キャラ共通だが、いったん気絶すると、そのつど耐久値が5ずつ増え、再度気絶する可能性が減っていく。気絶耐久値はラウン

ドが変わると40にもどされるぞ。

気絶状態は、ボタンを連打しながらレバーを←→か↑↓に振ることで早期

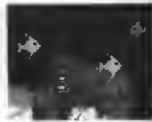
回復が図れる。このやりかたのほうが、レバーを回すのよりも効率がいいことを知っておこう。



▲通常、気絶マークは星と小鳥がランダムで選ばれる



▲こちらは「ビヨリ」の由来になった小鳥の大群



▲さらに、1/256の確率で鳥マークが出現するぞ

ダメージ

攻撃がヒットしたときのダメージ量は、カラーページの技表にある「攻撃値」をもとに算出される。

基本的に、攻撃力が10の技は、相手の体力ゲージを10ドットぶん減らす、と解釈していいが、以下のような修正がくわわるため、かならずしもそのダメージ量になるとはかぎらない。なお、

■「会心の一撃」効果がある必殺技（ダンにはない）

使用キャラ	技名	備考
リュウ	昇龍拳	
春麗	天昇脚	1ヒット目(根元)のみ
ナッシュ	サマーソルトシェル	1ヒット目のみ
ケン	昇龍拳	最後の1ヒットのみ
ガイ	疾駆け(首狩り)	1〜2ヒットとも
バーディー	フルヘッド	
	フルホーン	ファイナルのみ
ソドム	ジゴクスクレイブ	
アドン	ジャガートゥース	
ローズ	ソウルリフレクト	
サガット	タイガーブロウ	1ヒット目(根元)のみ
ベガ	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後も含む
ゴウキ	豪昇龍拳	1ヒット目(根元)のみ

体力ゲージの長さ=144ドット

体力ゲージの長さは144ドット。スーパーコンボゲージとまったく同じだ。

●ランダム修正値……与えるダメージが運で増えることもある。その確率や増加量はキャラごとに異なるが、これ

らの数値は、自分が不利になると上昇しやすい。とくに顕著なのが、自分の体力が残り少なくなったとき、自分の体力が48ドット以下のとき、の2ケース。なお、カウンターによるダメージ増加というのは本作品には存在しない。

また、与えるダメージ、および受けるダメージの増減する量にも個人差がある。とくに、ゴウキは耐久力が非常に低く設定されているぞ。

●会心の一撃……特定の必殺技(強のみ)と、LV3スーパーコンボの最後の攻撃部分には、1/4の確率でダメージが10ドットぶん増える「会心の一撃」効果がある。この確率も、自分が不利な状況になるほど増加する。なお、初代「ストII」では完全なランダムだった。

会心の一撃効果がある必殺技とその攻撃部分は、左の表にあるとおり。連続技に組み込んで役立てよう。

ダメージが減ってしまう状況

特定の状況下では、与えるダメージが減少することがある。具体的には、右下にある三つのケースだ。

①ケズリとは、相手の必殺技およびスーパーコンボをガードしたときに、少しだけ体力が減ってしまうこと。強制ガード+ケズリを仕掛けられると、ア

ッという間に体力をケズられてしまうぞ。ちなみに、ZERO カウンターをガードしても、体力はケズられない。②連続技をキメていると、2ヒット目以降のダメージが1ドットずつ弱体化さ

せられてしまう(=コンボ修正)。弱攻撃を連打して連続ヒットさせると、その変化が明確にわかるはずだ。

③投げ受け身は、P.135ですでに説明したとおり。

$$\text{ケズリによる} \begin{matrix} \text{本来受ける} \\ \text{ダメージ量} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{ダメージ} \\ \text{ダメージ} \end{matrix} \times \frac{1}{8}$$

※少数点以下切り捨て

$$\text{連続技による} \begin{matrix} \text{本来受ける} \\ \text{ダメージ量} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{ダメージ} \\ \text{ダメージ} \end{matrix} - (\text{ヒット数} - 1)$$

$$\text{投げ受け身に成功時の} \begin{matrix} \text{本来受ける} \\ \text{ダメージ量} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{ダメージ} \\ \text{ダメージ} \end{matrix} \times \frac{1}{2}$$

※少数点以下切り上げ



▲残り体力が少ないと、必殺技をガードしたときに、ケズリでKOされてしまうことが

得点

攻撃がヒットすると、その攻撃値に
対応した表③の得点が加算される（空
振り、ガード時は加算されない）。会心
の一撃などでダメージが増減しても、
得点には影響しないぞ。

連続技をキメたときは、ヒット数に
対応した表④の得点が加算される。ま
た、投げ技の得点は、500点均一だ。

対戦で勝つと、残り体力に比例した
得点が表①の計算後に加えられる。さ
らに、ストレート勝ちなら30,000点が
追加されるぞ。



▲勝利がつくとボーナス点が表示される。
COMPLETEはストレート勝ちのみ

■表①タイムボーナス一覧表

残りタイム	ボーナス点
99~98	体力ボーナス×30
97	体力ボーナス×20
96	体力ボーナス×15
95	体力ボーナス×10
94~90	体力ボーナス×5
89~70	体力ボーナス×3
69~40	体力ボーナス×2
39~0	体力ボーナス×1

特殊動作を行なったときの得点は、
表②のとおり。それぞれの意味と条件
を説明しよう。

- FIRST ATTACK……ラウンド開
始から最初の攻撃ヒット。投げ技も可。
- REVERSAL……ガード後のけぞ
り後、吹き飛び後、投げ受け身の着地、
起き上がり（ダウン回避時は不可）か
ら行動可能になった瞬間に、1/60秒の



連続技をキメると、そ
のヒット得点の合計が表
が表示される。フィニッ
シュ時も同様だ

■表②特殊ボーナス

種類	得点
FIRST ATTACK	1500
REVERSAL	1000
ZERO COUNTER	1000
TECH.BONUS	500
SUPER COMBO FINISH	LEVEL1 10000
	LEVEL2 20000
	LEVEL3 30000
	ケズリ 3000

誤差なく、一部の特殊技（前方転身な
ど）、必殺技、挑発を使用する。

- ZERO COUNTER……ZEROカウ
ンターを使用。ヒットしなくてもいい。
- TECH.BONUS……投げ受け身を
使用。
- SUPER COMBO FINISH……ス
ーパーコンボでKOする。

■表③攻撃ヒット時の得点

攻撃値	得点
1~3	100
4~10	200
11~14	300
15~18	400
19~22	500
23~26	1000
27~30	1500
31~34	2000
35~50	3000

■表④コンボボーナス一覧表

ヒット数	ホーム言葉	得点
1		
2	GOOD!	300
3	GOOD!!	500
4	GREAT!	1000
5	GREAT!!	1200
6	VERY GOOD!	1500
7	VERY GOOD!!	2000
8	WONDERFUL!	2300
9	WONDERFUL!!	2600
10	FANTASTIC!	3000
11	FANTASTIC!!	3300
12	MARVELOUS!	3600
13	MARVELOUS!!	4000
14	MARVELOUS!!!	4500
15	MARVELOUS!!!!	5000
16	MARVELOUS!!!!	6000
17	MARVELOUS!!!!	7000
18	MARVELOUS!!!!	8000
19	MARVELOUS!!!!	9000
20	MARVELOUS!!!!	10000

※以降1ヒットにつき1,000点加算

体力ボーナス=1ドットにつき100点

※パーフェクト勝ち30,000点

ストレート勝ち(COMPLETE)=30,000点

ハイスコアにまつわる話

対CPU戦と対2P戦では、合計点が別
々に加算され、一方のベスト5に入れ
ば、ゲーム・オーバー後にネーム登録
できる。対2P戦から対CPU戦に復帰し
たときの合計点は、乱入されたステー
ジの開始時と同じ得点にもどされるぞ。



▲対2P戦の合計点は、
どちらのキャラもステ
ージごとに初期化される



▲ハイスコア一覧。こ
らのデータは電源を切る
と消えてしまうぞ



3
vs

HUMAN
BATTLE

ヨガ・ストライクバックカーズが送る.....

対2P戦徹底攻略法

対CPU戦でハイスコアを狙ったり、連続技を練習するのも楽しいが、対戦格闘ゲームのおもしろさは、対2P戦のおもしろさであると言っても過言ではないだろう。今回の「オール・アバウト・ストZERO」では、その対2P戦を我々YSBとその仲間たちが「何でもアリ」のルールで攻略してみたので、ぜひ一読してほしい。

初代「ストII」全盛期、ダルシム使いだけで結成されたチーム。以後、シリーズをとおして「楽しけりゃOK」をモットーとし、現在に至る。アーケード版「ストII」「ストIIダッシュ」「スバII X」それぞれの全国大会は、すべてYSBとその仲間たちが制覇している。代表作に「ヨガ本」「ヨガディスク」「ヨガ本X」があり（すべて絶版）、知っている人は知っているらしい。

レバーの持ちかた、ボタンの押しかた

レバーの持ちかたは、本人が慣れている方法が一番いいのだが、あえて二つほど紹介してみよう。

①ボールの下からレバーを握る...中指と薬指の間に棒をとおし、そのままボールを握る。これだと、左に対してのコマンドが至極やりやすい。

②ボールの上から手をかぶせる...こちらは、左右どちらのコマンドで

もムラのない入力が可能。かの有名な「コマンドの太刀川」も、この持ちかたを愛用している。

そして、ボタンの押しかた。これはやはり、人差し指、中指、薬指をそれぞれボタンの弱中強にそえるといい。キックボタンを押すときは、そのまま下へズラそう。これが操作の基本といったところか。

それと、必殺技コマンドを入れるときは、押したいボタンに人差し指と中指を乗せて、それぞれタイミングをズラすように「タタン」と押そう。

リバーサル必殺技を使いたいときは、このように押すと、ボタンの「押し」と「離し」が一瞬のうちにくり返され、行動可能になると同時に、必殺技が発動する可能性が高くなるのだ。

コンビネーションの役割

相手に何もさせないように攻めつづけることができたなら、対戦ではまちがいなく勝てる。しかし、相手が何もしてこないという展開は望めないし、言ってしまうと、動き回る相手を封じ込めるからこそ、対戦はオモシロイのだと思う。ここでは、どういうふうに関手を押さえ込んでいくか、そのためのポイントを解説しよう。

まず、そのキャラが弱攻撃を連打できれば問題はない。さらに、そこから立ちガードとしゃがみガードの選択を迫る攻撃（択攻撃）につなげられれば、



▲地上でしゃがみガード不能技を仕掛けられるキャラは、それだけでも脅威となる

その振りわけだけで十分調えるだろう。

問題は、連打できる技がないキャラ。こういったタイプは、リーチの長さ、攻撃出現の速さだけでコンビネーション

を仕掛けていくしかない。

とりあえず、下でいくつかのキャラを例に挙げて、コンビネーションの仕掛けかたを紹介してみた。

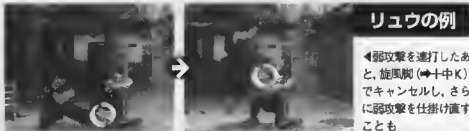
ソドムの例

▶しゃがみ強キックから、テンチュウサツ（投げ技）カメイドノミヤゲ（打撃技）の選択を強いる



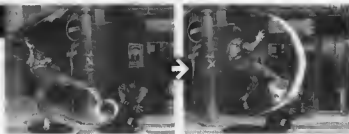
リュウの例

◀弱攻撃を連打したあと、旋風脚（→十中K）でキャンセルし、さらに弱攻撃を仕掛け直すことも



アドンの例

▶立ち中Kをキャンセルしてジャガーキック。ガード後の反撃を受けにくいので、これをくり返す



※編集部注）本章の対戦攻略記事は、「なんでもアリ」のルールの大会を勝ち抜いてきたヨガ・ストライクバックカーズとその仲間たちが、「なんでもアリのルールで勝利するために」ということを前提に執筆したものです。したがって、ところどころに、なにかと議論の対象になるテクニク（ハメ、持ちなど）が含まれていることもあらかじめお詫言しておきます。

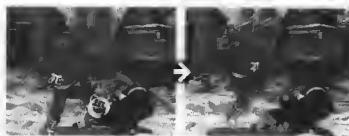
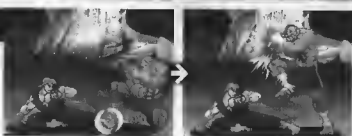
ガードの重要性

基本的に、地上攻撃の大半はしゃがみガードでやり過ごせる。しかし、なかには、春麗の旋風蹴(しゃがみガード不可)や、遠距離でのサガットの立ち弱キック(ガード不可)といった例外もある。これらについては、立ちガードに切り替えたり、最悪の場合は無敵必殺技などで返す必要がある。

空中ガードは、相手の空中攻撃と、ほとんどの飛び道具をガードできる。しかし、地上攻撃は防げないので、通信は禁物だ。

強制ガード

▶相手の必殺技を使ってきて強制ガードになった場合は、逆にZEROカウンターチャンスでもある



ガードばかりはダメ

◀ソドムの立ち弱キックからのブツメツバスターは、ガード操作をしつづけていると食らってしまう

状況に合わせた戦略

●画面端に追い込んだ場合……後方ジャンプで逃げられなくなるので、攻め込みやすい。そのかわり、ジャンプ攻撃でめくれなくなる欠点もある。

●相手が気絶した場合……当然、自分のキャラの持つ、一番ダメージの大きい連続技をたたき込もう。

●相手を転倒させた場合……相手が地面に落下するまで待機し、ダウン回避技を使ってきたら、それに応じて足払いを使って反撃する。逆に、そこで倒れたままなら、すぐに起き上がりに対する攻めに切り替えよう。攻撃を重ねたり、そうすると思わせてリバーサル攻撃を誘い、ガード後に反撃することも可能。



◀相手の起き上がりによる対処するまで、今後の展開が大きく変わるぞ

◀1回でも読み勝てば、使用キャラによってはダメージを与えられる



◀相手のゲージがタマっていたら、つねにZEROカウンターを警戒せよ

◀イイ気になって攻めつけていると、体力を主権を奪われかねない

●ゲーム全体の速度……これによって、戦略が大きく変わる。とくに、すばやいキャラがノーマルで闘うと、かなり戦力ダウンすると思ってい。逆

に、無敵対空技があるキャラはスピードが遅いほど、相手の行動に対応しやすくなるのだ。なお、本書での攻略はターボIを基準にしている。

スーパーコンボゲージの使い道

ゲージの有効な使用法は、キャラによってまちまちだが、ひとくちに言ってしまうと、攻めやすいキャラはスーパーコンボに使い、攻められやすいキャラはZEROカウンターに使うのがいい。今回のスーパーコンボは、開始



◀ゲージはタメておけるときにタメておく。有効なところだけ使おう

直後に相手を行動不能にする性質があるので、見ながらガードしても防げなくなった。単発での使用も悪くない。

しかし、攻めキャラがどどんゲージがタマるのに、攻めにくいキャラはタマらない。これが現実である。



◀ラッシュをまけられてヤバイと感じたら、速攻でZEROカウンターだ

■ゲージのオススメの使い道

使用キャラ	ゲージの種別
リュウ	真空波動拳
春麗	千裂脚
ナッシュ	クロスファイアブリッツ
ケン	昇龍裂破
ガイ	ZEROカウンター
バーディー	フルリベンジャー
ソドム	各種
アトシ	ジャガーバードアサルト
ローズ	各種
サガット	タイガーレイド
ベガ	サイコクラッシャー
ゴウキ	各種
ダン	必勝無頼拳

考察①

オートマチック

オートマチックとは、はじめて「ストZERO」をプレイする人でも、対戦が楽しめるように導入されたもの。ガードの重要性(オートガード)とスーパーコンボの性質(イージースーパーコンボ)が手軽に体験できる。

さて、ここで問題なのは、初心者以外のプレイヤーが、オートマチックで対戦したとき。

初心者向けのシステムを中～上級者が利用するのだから、これがもう強い強い。ヘタすれば、3ケタ勝利まである。

そんな理由で、対戦の盛んな店の大半が、モード設定でオートマチックを使用不可にしているが、オートマチック愛好家と、それを相手にする人のために、オートマチックに関するテクニクを伝授していこう。

オートマチックを使う場合

オートマチックだと、前進からの投げがキメやすい。通常、相手が投げを警戒すれば、足払いなどで押し返されてしまうが、オートガードがあれば、そういった攻撃も防ぎ得る。当然、相手が何もしていなければ、そのまま投げることができるぞ。

また、コンボゲージが満タンのとき、相手が攻撃してきたら、すぐにボタンを押して、スーパーコンボを使う。全身無敵があるので、ほぼ確実に相手の攻撃を迎撃してくれるはずだ。

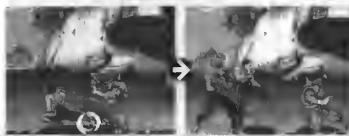
ナッシュ

▶典型的な待ちが有効。ソニックブームでゲージをタメて、跳んできたらサマーソルトジャスティス



春麗

◀地上戦はオートガードをタテに闘い、相手がスキを見せたところへ千鶴剛をたたき込んでやろう



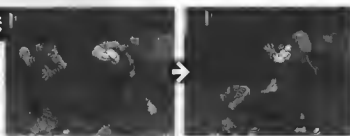
オートマチックを使われた場合

逆に、相手がオートマチックを使ってきたら、どうすればいいか。まずやらなくてはいけないのが、相手のガード回数をゼロにってしまうこと。そこから、通常どおりの攻めができるようになる。しかし、そのガード回数を減らすのが、またひと苦労。

ラクなのは、スーパーコンボで体力もガード回数もケズることだろう。ムタにゲージを消費したくないときは、ZEROコンボや弱攻撃の連打で、着実に減らしていくしかない。

2択攻撃は無意味

▶ガード回数がゼロになるまでは、全体的にスキが大きいしゃがみガード不能技は使わないこと



奇襲に注意

◀コマンドが複雑なスーパーコンボでも、オートマチックでは関係ないいきなり使ってくるぞ



考察②

ハメ技

もともとハメとは、相手を脱出不可能な状態にすることを指していた。だが、いまでは攻撃の空振りや技を当ててから投げただけでも「ハメ」という認識が浸透している。

この「ハメ」については、もう何度

も討論されているので、このスペースですべてを語るのはちょっとツライが、これだけは言っておこう。

「ハメする人」は、ハメを禁止しているところであんなハメは使わず、ハメない人がルール無用のところで遊んだら

ハメられても文句を言わない」

最低これだけは守ってほしい。とにかく、初心者突きはなすようなプレイはひかえ、みんなで対戦を楽しんでいこう。ここでは、ハメの手順とその打開策を紹介しておく。

投げの有効活用

あらゆる対戦格闘ゲームにくらべて、とにかく通常投げ(←or→+中or強P)の間合いが全キャラとも狭く、ちょっと離れた位置から投げようと思っても、その大半が基本技に化けてしまう。当然、攻撃を当ててからの投げも、なかなか成功しないのだ。

となると、投げに対する警戒はいらないのか? ということになるが、『ストZERO』は、起き上がった直後(5/60秒後)の相手がすぐ投げられるので、それを活用することができてしまう。

2択の基本

▶ジャンプ攻撃や弱攻撃を当てた直後など、ほぼ密着した状態なら、そのまま投げることができる



奇襲投げ

◀攻撃を当てて投げるより、起き上がり後に攻撃すると思わせてから投げたほうが反撃されにくい

投げへの対策

相手が投げにきたらどうするか。前述の「当ててからの投げ」は、攻撃後の相手の行動や、ジャンプ攻撃の打点を見切って投げ返すか、連打の効く弱攻撃で追い払うのがベスト。

問題は、起き上がり直後の投げ。通

常投げげなら、投げ返しが無敵必殺技を使えばいいが、必殺投げは間合いが広いので、対処にも制限がでくる。

相手の技にもよるが、無敵必殺技を使うか、後方ジャンプ攻撃をしながら逃げるのが無難。



◀ガイの武神イズナ落しは、もともと回避しにくい必殺投げだ

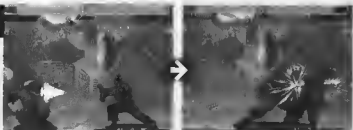
飛び道具の連発に対して

飛び道具がないキャラは、飛び道具の連発が脅威になる。これを回避して、かつ攻撃に転じるなら、前方ジャンプやスライディング系の攻撃を使うのが望ましい。とくに、スライディングで飛び道具の下をくぐれるキャラは、それだけで相手にプレッシャーを与えられるので、有効に使っていきたい。

ただ、回避手段がジャンプしかないキャラは、飛び道具そのものを避けられても、対空技で迎撃されてしまう。そんなときは右のように対処したい。

スリ抜ける

▶ブルホーンや竜巻旋風脚などは、飛び道具を抜けてつ、そのまま硬直している相手に反撃できる



ダウン回避技

◀飛び道具を空中ガードしたら、その着地にダウン回避技を使って接近する。奇襲にもなるぞ

待ちキャラ対策

スキの少ない飛び道具、強力な対空技、リーチの長い基本技を持っている



◀待ちをくぐらずには、相手の行動を読み自分の行動を読まれぬ努力が必要

キャラに「待ち」をされると、それをくぐすのは至難のワザとなる。こちらは、フェイントやバクチを使うしかないのに対し、相手は正攻法で闘える。よほど慎重に攻めないで倒せないぞ。

苦肉の策としては、最低でも相打ちにできる攻撃を多用すること。待ちキャラは無傷の勝利を好むので、アセリ

を誘うことができる。

もし接近できれば、投げ技やめくりジャンプ攻撃、しゃがみガード不能技などで、イッキにたたみ込むしかない。ただし、ここでの戦術がワンパターンだと、あっさりと先手を奪回されてしまうぞ。くわしくは、各キャラの状況別戦略を参考にしよう。



リュウ

RYU

長所と短所

使いやすい飛び道具と無敵対空技。そして、攻撃判定が大きく、キャンセルに恵まれた基本技。これらを駆使することで、じつに安定した闘いぶりが可能だ。決定的な欠点も見あたらない万能ファイターと言える。

波動拳にはじまり、波動拳に終わる



④ケンよりもすばやく出る波動拳。この特性を最大限に活かそう



④必殺技は跳まれたときのスキが大きいの。前後の技の流れが大切だ

有効な基本技&特殊技

しゃがみ中キックが使えるすぎる

しゃがみ弱キック

シリーズをととして使える基本技。相手の起き上がりなどに重ねたり、連続技につなげることが可能。リーチが長く、連打も効くので、相手の突進技を止める手段にもなる。しゃがみ弱パンチよりもビヨリ値が高いぞ。



④相手のダウン回避技を止める手段としても活用できる。まさにバリアだ

→+中P (鎖骨割り)

しゃがみガード不可。連続技をガードされたあとや待ちキャラに有効だ。欠点は、攻撃前後の硬直が長いこと。近距離で使おうと、投げか鎖骨割りの自動2択になるが、たとえヒットしても反撃されることがある。



④待ちキャラや、もたメの必殺技を持っていいる相手に使うと効果的

→+中K (旋風脚)

宙に浮いて攻撃するため、相手の足払いを回避しながら、そのまま反撃できる。攻撃の先端を当てるように使えば、ガードされても反撃を受けにくい。弱攻撃をキャンセルして、イッキに間合いをつめよう。



④間合いが近すぎると、簡単に反撃されてしまう。足を当てるように使え

しゃがみ中キック

単発でもいいが、起き上がりに重ねたり、連続技に組み込むのが効果的だ。ケンとちがいで、しゃがみ中パンチはZEROコンボ不可なので、こちらのほうが今後の展開を組みやすい。



④地上に攻め手に迷ったからコレを使おう。波動拳やしゃがみ弱キックでキャンセルするのが効果的

めくりジャンプ中キック

微妙な間合い調整も必要なく、かなり手軽に相手をめくることができる。これがヒットしたら、そのまま連続技をたたき込もう。接近戦から仕掛ける相手のアセリを誘えるぞ。



④前方ジャンプ中キックでめくつたら、しゃがみ弱キックからの連続技やコンボネーションに持ち込め

有効な必殺技

波動拳で気絶させろ



リュウの基本戦法は、やはり波動拳で相手を跳ばせ、昇龍拳で落とすことに終始する。相手によっては、これだけでも十分聞えるだろう。

とくに、今回の波動拳はダメージが大きく、発射するまでの時間もケンより一瞬早い（そのかわり全体の硬直時間はどちらも同じ）。間合いに合わせた活用法を考えていきたい。

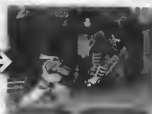
また、『スパII』以降の「燃えてダウ」波動拳は、強・波動拳が発射直後にヒットした場合のみ成立する。相手のラッシュを止めたいとき、相打ち覚悟で使うといいだろう。

波動拳

おもに、しゃがみ中キックにキャンセルをかけて強で撃とう。連続技の中に強・波動拳を組み込むと相手を気絶させやすい。



▲相手にある程度のダメージを与えたあとで



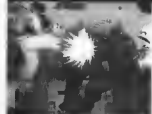
▲波動拳を組み込んだ連続技を食らわせて気絶させろ

昇龍拳



▲上昇中はほぼ無敵。やはり、対空技として重宝する。落地の硬直はケンより長い

竜巻旋風脚



▲空中でも使用可能。空宙版は攻撃力の出現が早いので、地上版よりも役立つ

スーパーコンボゲージの使い道

キャンセル真空波動拳で攻め込め



割り合いで言えば、全体の9割を真空波動拳に、残りの1割をZEROカウンターと真空竜巻旋風脚に使うといいだろう。それだけ真空波動拳の性能は、ズバ抜けているのだ。

真空波動拳はLV1がメイン。確実に当たる状況でのみLV2~3を使う。真空竜巻旋風脚は、着地のスキがゼロなので相手の反撃をツブしたり、強制ガードでケズリまくることが可能。

ZEROカウンターは、地上攻撃にではなく、ジャンプ攻撃や突進技に使ったほうが確実にヒットする。「ガードしたとき」ではなく、「ガードしてしまった」ときに使おう。

ZEROカウンター

見た目が強・昇龍拳だけあって、地上の相手には当てにくい。無敵時間も昇龍拳より短いので、相手の「スーパーコンボをガードさせての連続ケズリ」から脱出するために使おう。



▲スーパーコンボのレベルに注意。体力に余裕があるなら、ハリに使わず、ゲージを過剰させたほうが得策

真空波動拳

LV2~3がダウンするのに対し、LV1はダウンしない。無敵時間は、どのレベルでも「発射の瞬間」までなので、ヒットする可能性と相手との体力差に合わせてレベルを使いわけよう。



▲連続技に「LV2~3を組み込めるようになろう」なみに、真空波動拳でも「読ませて落とす」が可能だ

真空竜巻旋風脚

ムリに使う必要はない。こちらの起き上がりで攻撃を重ねられたときや、画面端でダウンしている相手の起き上がりに重ねるように使うのがベスト。無敵時間はレベルごとに増えていくぞ。



▲必殺技を含めた竜巻旋風脚は、落地のスキがない。ガードされても反撃を受けないので安心して使える

有効なコンビネーション

鎖骨割りと旋風脚をうまく使う



Aは地上戦での基本。これを前進しながら使えるようにしたい。キャンセル昇龍拳を暴発させないコツは、しゃがみ中キックを仕掛けるときに、**中**と同時に**中K**を入力すること、そこで一瞬だけ待つことだ。対CPU戦でアキるまで練習しよう。

Bはしゃがみ弱キックを数発ガードさせて間合いを調整し、**中P**（鎖骨割り）の先端だけを当てること。こうすれば、ガード（ヒット）後の反撃は届かないし、そのまま真空波動拳でカウンターを狙うこともできる。

Cも同様に、**中K**（旋風脚）の先端だけをガードさせる。そこで相手がガードを固めていたら、しゃがみ弱キック→旋風脚をくり返すか、いっそ

のこと投げてしまおう。弱・波動拳を重ねたあとに使ってもいい。

DとEはしゃがみ強キックがヒットしそうなら、波動拳を弱・竜巻旋風脚

に替えて接近し、もう一度同じように攻める。このキャンセル竜巻旋風脚（もしくは旋風脚）による接近は、いろいろな状況で使えるぞ。



▲相手から離れるまで、しゃがみ弱キックを連発して



▲それがヒットしたら連続技、ガードされたままなら旋風脚



▲旋風脚のガード後に相手が反撃したところへ真空波動拳

間合いがカンジン

▶接近戦では、しゃがみ弱キックを連発し、鎖骨割りの先端だけが当たる間合いに調整する。こうすれば反撃を受けにくくなるぞ



A しゃがみ中K → 波動拳

B しゃがみ弱K → **中P**

C しゃがみ弱K → **中K**

→ 真空波動拳
→ 通常投げ

D しゃがみ中K → しゃがみ強K

→ 強・波動拳
→ 弱・竜巻旋風脚

E (重ね) 弱・波動拳 → しゃがみ強K → 強・波動拳

有効な連続技

キャンセル波動拳は確実に



基本技の性能が高く、弱→強も連続技になる。途中に中攻撃を組み込むかは、間合いによって判断すること。

しかし、狙うべきは強・波動拳を組み込んだ連続技だ。これで相手をダウン（燃焼）させたり、ビヨリ値をイッキに蓄積させよう。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ 強・波動拳

前述の連続技の発展形（最後がちがうのだが）。跳び込みからでもつながる。最後の波動拳は、弱や中だと連続ヒットしないことがあるぞ。

前方ジャンプ強K
→ しゃがみ中K
→ 真空波動拳

真空波動拳をLV2～3にできる人は、当然それを狙ってみよう。しゃがみ中キックのかわりに、立ち強パンチ（orキック）をキャンセルしてもいい。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ しゃがみ強K

一番簡単な連続技で、相手と混戦になったときに有効。密着状態なら、しゃがみ弱キックの回数を2回まで増やすことができる。

前方ジャンプ強P
→ しゃがみ中K
→ 立ち強P
→ 強・波動拳

しゃがみ中キックは、しゃがみ弱パンチで代用してもいい。相手が気絶したときに使おう。

オススメの入力順序



状況別戦略

真空波動拳を有効に使うのだ



相手をダウンさせたら

相手を転ばせたあとは、左ページの連係で起き上がりを攻めよう。相手によっては間合いを離して、伝家の宝刀「跳ばせて落とす」パターンに持ち込んでもいい。

もしもダウン回避をされたら、しゃがみ中キックで止め、さらに強・波動拳への連続技をたたき込もう。

ダウンさせたら



▲相手の起き上がりに基本技を重ね、ヒットしたら連続技、ガードされたら頭骨割りなどの2択攻撃に持ち込む

ダウン回避されたら



▲しゃがみ中キックからの連続技をヒットさせて、今後のダウン回避技を封じておきたい

画面端での攻防

相手を追いつめると、波動拳による固めと「跳ばせて落とす」がより有効になるが、発射後の硬直はケンよりも一瞬長いので乱用は禁物だ。

逆に、追いつめられたときは、相打ち覚悟の強・波動拳やバクチの無敵必殺技、そして→+強Pの投げなどで、位置と形勢を逆転させたい。

追いつめるには



▲波動拳で地道に押していくほか、通常投げでイッキに追いつめることができる。ただし、ダウン回避技には注意

追いつめられたら



▲しゃがみ中キックや相打ち覚悟の強・波動拳、そして真空波動拳が有効。空中ガード→ダウン回避技もそれなりに使える

スーパーコンボの有効な当てかた

立ち強キックや旋風脚を相手の目前で使い、反撃できると思わせて真空波動拳、というのが基本。

また、前方ジャンプ空中竜巻旋風脚が空中ガードされた場合、こちらが先に着地できるので、着地と同時に真空竜巻旋風脚を使えば、浮いた相手に攻撃することが可能だ。

真空波動拳



▲反撃を誘ってツブすほか、しゃがみガード状態からスキを見て、イッキにも→→→→+Pと入れ反撃するのも有効

真空竜巻旋風脚



▲空中竜巻旋風脚が空中ガードされたら、相手が着地する前に真空竜巻旋風脚を使えば、確実にヒットさせられる

対空技の使いわけ

対空技といえば、やはり昇龍拳になるのだが、立ち強キックやしゃがみ強パンチも意外と使える。

立ち強キックは、フィを突かれたり、昇龍拳が届かない跳び込みにも対応できる。しゃがみ強パンチは、武神イズナ落としや百鬼襲のような攻撃を即座に迎撃したいときに有効だ。

基本技の対空は



▲可能であるなら、すべて昇龍拳で迎撃したい。強を使えば、会心の一撃(→P.147)になる可能性があるぞ

特定の技には



▲武神イズナ落としや百鬼襲は、キャンセルで仕掛けられると昇龍拳では返しにくい。しゃがみ強パンチなどで迎撃しよう

相手キャラ別 攻略法

結局、基本は「跳ばせて落とす」になる。どのキャラにも、多かれ少なかれ、この戦法が通用するはずだ。

しかし、相手によっては、旋風脚や真空波動拳など、使える技すべてを活用しないと、かなりツライ闘いになる。とくにケン、前方轉身に相当する技がないので、いかに先手を維持するか、いかに昇龍拳のカウンターをキメられるか、点となるだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックへの対処がカギ。基本的には、旋風脚でツブせるが、間合いに注意しないと、ガード後の連続技やスーパーコンボを食らってしまう。また、旋風脚自体が相手のしゃがみ強キックに負けるので、連発はやめておこう。相打ち覚悟のしゃがみ強キック



◀相手のゲージがたまっていなければ、起き上がりには續骨割り

や強・波動拳も有効だ。

問題は、波動拳をスリ抜ける千裂脚。できるだけ波動拳は撃たず、接近戦に持ち込んで、相手のゲージをZEROカウンターの消費させよう。

鎖骨割り、ガード後の反撃を受けにくい、天昇脚やスーパーコンボによる迎撃がコワイので、乱用は禁物。



◀千裂脚は、波動拳をキヤンセルでだしてもスリ抜けてくる。注意

VS ガイ

画面端を背にして波動拳を撃つのが基本。これで武神伊ズナ落としての投げを封じれば、昇龍拳で反撃するチャンスができるからだ。ただし、波動拳を撃つときは、画面端から離れないようにでぎわキャンセルを使おう。

疾駆キ（影すくい）としゃがみ強キックは旋風脚でツブせるが、どちらも

2択攻撃について

▶カイの2択攻撃は避けるのが、しゃがんでいればダウンしないので、反撃のチャンスは残される



VS リュウ

気をつけないのは、旋風脚からの真空波動拳と鎖骨割り。前者は旋風脚のガード後に昇龍拳を使えば、真空波動拳をツブせる。後者は間合いさえ近ければ、たとえヒットしても、しゃがみ強キックで反撃できるぞ。とりあえず、ムリな跳び込みは避けよう。



◀相手のスーパーコンボゲージがたまっていたら、波動拳はひかえめに

VS ナッシュ

基本は、波動拳で押していく。ただし、飛び道具の撃ち合いになると、相手に跳び込むスキを与えるので、竜巻旋風脚で抜いたり、真空波動拳で反撃するなどして、単調な行動は避けたい。相手を画面端に追いつめたら、中間距離から弱・波動拳で固めよう。



◀4or5中Kフッパツからのクロスフアイアブリックには注意

VS ケン

足払いを空振ると、相手の立ち強キックで反撃されやすい。これに対しては、でぎわキャンセル波動拳というフェイントが有効だ。

とにかく、中間距離での闘いは不利なので、波動拳を竜巻旋風脚で抜けるなどして、接近戦に持ち込もう。



◀ケンの立ち強キックはリュウのしゃがみ強キックの外からでも当たる

VS バーディー

波動拳で跳ばせて、間合いが近ければ昇龍拳、遠ければ立ち強パンチで迎撃していきたい。ただし、ブルリベンジャーには注意すること。

マーダラーチェーンは、しゃがみ強キックで反撃したり、後方ジャンプで回避するといだろう。



◀相手の跳び込みは、立ち強パンチの先手を当てれば、確実な落とせる

VS ソドム

波動拳が、しゃがみ強キック、スーパーコンボ、ZEROカウンターで反撃されるため、かなりツライ相手となる。せめて、しゃがみ強キックだけは旋風脚でツプしておこう。なお、ガード不能技の立ち強キックは、リバーサル昇龍拳でしか返せないぞ。



キャンセル波動拳はZEROカウンターで反撃されやすい

VS アドン

波動拳は、かならずキャンセルで撃つようにすれば、ジャガーキックで反撃される心配がない。

中間～近距離では旋風脚をメインに攻めていこう。相手にラッシュをかけられたら、ジャガーキックなどにZEROカウンターで反撃をはかりたい。



ラッシュはZEROカウンターで脱出。アドン動きが速いのので注意

VS ローズ

◆+中K(スライディング)が旋風脚で確実にツプせるだけ、ケンよりもラクに聞える。旋風脚→無敵必殺技の連係も有効だ。波動拳は、弱をメインにすれば、ソウルフレクトで跳ね返されても対処しやすい。中間距離なら波動拳→真空波動拳という手もある。

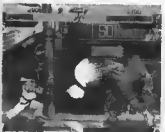


スライディングは旋風脚でツプすか、ひたすらムードを固めよう

VS サガット

タイガーキャノンにさえ注意すれば、波動拳で押していける。タイガーショットのスキに飛び込み、接近戦でイッキにカタをつけたい。

一方、攻め込まれたときは、相手の前方(めくり)ジャンプ弱キックがイヤらしい。できれば昇龍拳で返そう。



相手のコンボゲージがたまったら、波動拳はあまり撃たないように

VS ベガ

サイコショットは、竜巻旋風脚で拔けられないので、連発されるとキツイ。波動拳で1発だけ相殺→ガードして様子をうかがい、前方ジャンプ空中竜巻旋風脚で近づこう。ただし、ガード直後に跳び込むと、サイコクラッシャーを食らいやすいので注意。

ヘッドプレスとサマーソルトスカル

サイコショットには

▶サイコショットを連発されたら、空中竜巻旋風脚で近づいて反撃する。普通に跳び込むと迎撃されやすい



ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーにムードな反撃は禁物

ダイバーには、昇龍拳を使わず、しゃがみ強パンチやZEROカウンターで対処していきたい。

VS ゴウキ

とにかく新空波動拳への対応がキツイ。基本的には、ガードを固めながら、相手を画面端に追いつめて、スキあらば前方ジャンプ強キックや空中竜巻旋風脚で反撃したい。

地上戦では、相手に旋風脚がある以上、足払いの多用はひかえる。しかも、リュウと同じコンビネーションま

新空波動拳には

▶新空波動拳を連発されたらガードを固めて、相手がスキを見せたところをイッキに攻めろ



VS ダン

断空脚にさえ注意すれば「跳ばせて落とす」で対処できる。ただし、跳び込みからの連続技が強力なので、使うタイミングだけは変化させること。

あとは、断空脚を昇龍拳やZEROカウンターなどで確実に返し、つねに間合いを離して聞えOKだ。



起き上がりなどに接近戦を挑むとスーパーコンボのエッジになりやすい



春麗

CHUN-LL

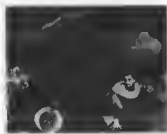
長所と短所

足が速いので間合いの調節が簡単

攻撃力は低いのだが、相手を画面端に追い込んだときの爆発力が強烈なキャラ。しかし、裏を返せば、画面中央ではあまり強くないことになる。とにかく、追いつめることをいつも念頭において闘うようにしよう。



▲端に追いつめればもうこっちのもの、イッキにビヨらせてしまおう



▲押されるとツライ。たぐみなZEROカウンタで攻めに転じよう

有効な基本技&特殊技

横に強い対空技がないのは不安

立ち強パンチ

対空技その1。パーティーやローズの跳び込みに有効。腕にも食らい判定があるので、他のキャラには使わないほうが無難。



▲パーティーとローズには有効

立ち強キック

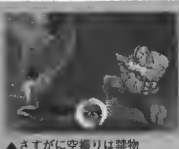
対空技その2。相手の真下にもぐり込んで使えば、ほぼ完璧な対空技になる。跳び込みとつさに反応して仕掛けよう。



▲ベガのヘッドプレスも返せる

しゃがみ中キック

スピードとリーチの長さは全キャラ中でもトップクラス。もっとも使用頻度の高い技だ。この技を主軸に、どんどん攻めよう。



▲さすがに空振りも禁物

しゃがみ強キック

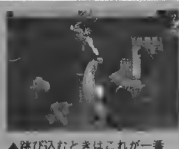
ソドムやローズのスライディングを止めることが可能。遠間でヒットさせたときは、相手を転ばせることはできない。



▲でぎわのヒット時のみ転ぶ

前方ジャンプ強パンチ

無敵必殺技以外の対空技の大半をツブすことができる。▲+強Pで使えば、相手に跳び抜けても、空中投げにバケで結果オーライ。



▲跳び込むときはこれが一番

前方ジャンプ強キック

空中で2回攻撃し、与えるダメージが大きいので、相手の跳び込みを空中で迎撃したいときは、おもにこの技を使うといい。



▲2回当たるので気持ちいい

▼+強K(鶴脚落)

とにかく応用範囲が広い。相手のスライディングを先読みして使ったり、コンビネーションに組み込んだりしていこう。



▲リバーサル昇龍拳もコワくない

空中で▼+中K(鷹爪脚)

最大3回まで空中連続ヒットし、さらに相手をダウンさせるので、ヒットすれば反撃を受けなくなった。ただし、多用は禁物。



▲空中で踏むのもいいぞ

有効な必殺技

旋円蹴はかなり使える

春麗には四つの必殺技があるが、実際に「使える」のは天昇脚と旋円蹴の二つだけ。天昇脚は与えるダメージが大きいので、連続技に組み込んだり、対空技として使ったりするといい。

旋円蹴は、しゃがみガード不能技で、開始直後に完全無敵がある。近距離で飛び道具を連発されたら使ってみるといい。また、コマンド完成から技の動作終了まで空中判定であるため、地上投げを食らわないのも魅力。

画面端の相手に使うときは、当たったあとで投げられないように、距離や強弱を調節すること。

天昇脚

天昇脚を対空技にするときは、引きつけて使おう。それが苦手な人は、しゃがみ弱キックの空振りから仕掛けてみるといい。



▲しゃがみ弱キックをできかわキャンセルさせて



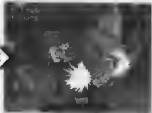
▲天昇脚、引きつけたほうが与えるダメージは大きいぞ

旋円蹴

対空技の一つとして活用できる。しかし、使いすぎると反撃されかねないので、通常の対空技と混ぜよう。より効果的になるぞ。



▲相手が跳び込んできたところに、引きつけてから使う



▲大半の相手はしゃがみガードして食らってくれる

スーパーコンボゲージの使い道

千裂脚とZEROカウンターが主体

春麗は守りに入ると弱いキャラなので、ゲージはZEROカウンターのためにとっておき、相手にラッシュをかけられそうになる前に使うといい。

千裂脚を使うときは、基本的にバク

チは避け、連続技に組み込んだり、相手のスキのある技に対して使おう。

1ラウンド目は、すべてのゲージを使い切っても勝ち、2ラウンド目は負けてもいいからゲージを一杯タメ

(もちろん勝つ努力はする)、3ラウンド目で、もっとも当てやすいスーパーコンボ、LV3千裂脚をたたき込む。ちまちま使うのが面倒くさいという人は、この戦法で闘ってみよう。

千裂脚

一番使いやすいスーパーコンボ。横への伸びはトップクラス。見てからでは、まずガードできない。

LV1は無敵時間が短いので、相手が攻撃しているところに使うと、相打ち

になることが多い。

LV2になると無敵時間が長くなり、かなり使い勝手が良くなる。飛び道具を投げたり、相手の技をツブしたりするのも簡単。基本はLV2だ。

LV3も同じように使うといい。



▲相手が攻撃してきたら、すぐにLV2か3の千裂脚で確実にキメていこう

覇山天昇脚

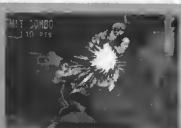
対空技だが、横への攻撃範囲は天昇脚と同じなのに、イマイチ使えない。どうせならLV3を使い、大ダメージを与えよう。



▲LV3ならこのダメージ

気功掌

気に入っている人は、引きつけての対空技や、コンビネーションに組み込んで使っていこう。ムリして使う必要はない。



▲タメなしの対空技として使える

ZEROカウンター

春麗は、相手を転ばせることが、他キャラに比べて困難なので、ZEROカウンターはかなり重要となる。相手の地上攻撃をガードした直後に、すばやく入力すれば、大半は反撃できる。

跳び込みに対して使うときは、ガードした打点が高かったり、使うタイミングが早いと、迎撃できないことが多い。対ローズ戦では、ジャンプ弱キック以外なら、早めに使っても迎撃できることを覚えておこう。



▲相手に押されたら、迷わずZEROカウンター。要所所で使うように

有効なコンビネーション

しゃがみ中キック→旋円蹴はミスらず使おう★

Aは、コンビネーションの基本形。旋円蹴は画面端でラッシュをかけるとき、気功拳は間合いを広げたいときに用いる。相手が旋円蹴を警戒している場合は、間合いをつめてからしゃがみ中キックを仕掛けて、Aにもどる。

Bは、Aの旋円蹴からつなげると効果的。投げにいくか、天昇脚かの2択に持っていける。しゃがみ中キックやしゃがみ弱キックを使い、AやFにつながるのも悪くない。

鶴脚落を立ちガードすると、打点が高くなるので、相手は着地したところを投げようとする場合が多い。それに天昇脚や気功拳を当てるのがC。旋円

蹴でBにつなげるのもいい。

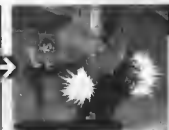
鶴脚落をしゃがみガードされると打点が低くなるので、相手の大半が、つぎにくるであろう攻撃をしゃがみガードしようとする。その裏をかくて旋円蹴を使うのがD。ときどき、本当にしゃがみ攻撃や投げを混ぜていき、裏の裏をかくていくとオモシロイ。

Eは、跳び込みからの連係。しゃが

み弱キックでAにつなぐか、ガードを固めていそうなら投げるといい。この場合、鶴脚落はそれほど有効ではないが、CやDにつなぐことができる。

Fで、しゃがみ弱キックを当てたあとは、しゃがみ中キックにつなぎ、ふたたびAに持っていくのが有効。投げや鶴脚落も混ぜていこう。

いろいろやって相手を混乱させろ！



基本はコレだ！

◀しゃがみ中キック→旋円蹴は、1番よく使うコンビネーション。ガードを上下に揺さぶれるので、相手のアセリを誘える

A しゃがみ中K → 旋円蹴
→ 気功拳
→ 前進してしゃがみ中K

B 旋円蹴 → しゃがみ弱K
→ 天昇脚
→ 投げ

C 鶴脚落(立ちガード) → 天昇脚
→ 旋円蹴
→ 気功拳

D 鶴脚落(しゃがみガード) → 旋円蹴
→ しゃがみ中K
→ しゃがみ弱K

E 前方ジャンプ強P → しゃがみ弱K
→ 鶴脚落
→ 投げ

F しゃがみ弱K → しゃがみ中K
→ 鶴脚落
→ 投げ

有効な連続技

チャンスがあったら千裂脚へ★

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックの連続技は、あまりダメージが大きい。できるかぎり千裂脚につなげるように努力しよう。しゃがみ弱(中)攻撃をキャンセルすれば、よほど間合いが離れていないかぎり千裂脚がつながってくれるぞ。

立ち弱P×2
→ しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K

昇龍拳などのスキに対しては、コレがいろいろ。密着からだ、立ち弱パンチをもう1回増やせる。しゃがみ中キックのあとは連係Aへ。

しゃがみ弱攻撃
→ しゃがみ中攻撃
→ 千裂脚

ゲージがタマっていれば、千裂脚につなげる。攻撃終了時に相手が画面端にいれば、天昇脚(覇山天昇脚)で追撃可能。一応、気功拳も当たる。

しゃがみ弱攻撃

→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

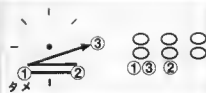
天昇脚や千裂脚のタメができていないときはコレ。間合いが遠いと、しゃがみ強キックが届かないこともある。すばやくキャンセルしていこう。

しゃがみ弱攻撃

→ しゃがみ中P
→ 強・天昇脚

跳び込みのあとや、起き上がりに乗めたしゃがみ弱攻撃を相手が食らった場合、コンボゲージがなければ、強・天昇脚につなげるのが基本。

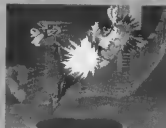
オススメの入力順序



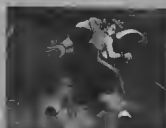
対空の使いわけ

春麗の対空技は、立ち強パンチ、立ち強キック、前方ジャンプ強キック、空中投げ、天昇脚、霸山天昇脚、旋門蹴、気功掌が挙げられる。

相手が近距離から飛び込んできたときは、↓タメができていれば、引きつけて強・天昇脚。タメがなければ、立ち強キックですべてOK。引きつけて



▲天昇脚は、確実性・攻撃力ともに申しぶんない。引きつけて使うように



▲ジャンプ軌道の高いキックは、ダメージが大きい。空中投げもいざ

の気功掌も有効だ。

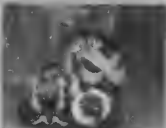
問題なのは、遠くから飛び込まれたとき。ローズやバーディーには立ち強パンチでいいのだが、ほかのキャラに

対しては、前方ジャンプ強キック、空中投げ、旋門蹴の三つを適当に使わせて、攻撃のマトをしぼらせないよう

相手を転ばせてからの行動

『ストZERO』では、起き上がった相手も約0.1秒経過すれば、ふたたび投げることができる。したがって、相手の起き上がりに対して、いきなり投げるか、攻撃を重ねるかの簡易2択攻撃が、どのキャラでも仕掛けられるわけだ。

起き上がりを攻めるときは、しゃがみ弱攻撃を重ねるのか? 投げか? 割



▲相手キャラにより、起き上がり時に攻撃を重ねるタイミングが異なる



▲せっかく転ばせたのに、ダウン回避されて投げられたいはたらない

旋門蹴を重ねるのか? 割、無敵必殺技やスーパーコンボを警戒してガードしておくのが割、という感じで攻撃パターンを変えていくといいだろう。

また、相手を転ばせたときは、つねにダウン回避された場合を想定して、しゃがみ弱キックをだしておくか、投げ返し

画面端での攻防

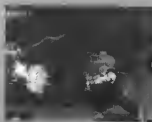
相手を画面端に追いつめると、断然こちらが有利になる。したがって、いかにして技を当てるかということ以上に、いかにして相手を追いつめるかが、春麗にとっては重要な戦略だ。

相手を画面端に追いつめているときはいいいが、問題は自分が追いつめられたときの脱出方法。たとえば、波動拳

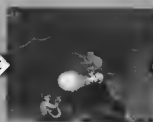
連打に対する脱出方法は、千裂脚のほかに写真のような方法がある。

また、ZEROカウンターで転ばせ

鶴脚落で相手との位置を交換すれば、逆に追いつめることができる。うまくいけば大逆転まであるぞ。



▲ワザと波動拳を空中ガードしてから



▲ダウン回避技でコロコロ転がっている

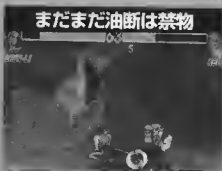


▲つぎにくる波動拳を受けることなく、投げ技がキマる

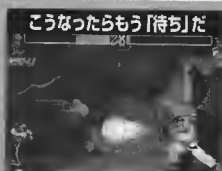
大量にリードしたときは

リードしていた試合で逆転負けすると動揺してしまい、つぎのラウンドも落としてしまうことがよくある。

勝てそうな試合ほど、最後まで気を抜かずキツキツと勝たなければいけない。「もう少して勝てるから、あとは適当でもいいや」という考えは捨て、全力で相手を倒しにいこう。



▲大量リードしているが、相手もまだ余力を残している。守りに入るのはいけない、どんどん攻めていこう



▲こういう状況で、もっとも気をつけなければいけないのが、相手のLV3スーパーコンボ。うかつに技をだすのは禁物だ

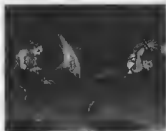
相手キャラ別 攻略法

有利に闘えるキャラは、これといつていまいが、あえて挙げるならバーディーとダンといったところか。残りはすべて、互角か不利なキャラ。

とくにキツイのがローズ、ベガ、ゴウキ。つぎがリュウとケンだ。なかでも、リュウ、ケンはスタンダードだけあってか、使い手が多い。この2キャラに勝てるようになれば、2ケタの連続記録も夢ではないぞ。

VS 春麗

とにかく、飛び込みを立ち強キックや天昇脚で確実に迎撃しよう。そのあとで前進すれば、イッキに間合いをつめられる。あとは、得意なコンビネーションで攻めるのだ。なお、旋門蹴はしゃがみ中キックでツブされる。連発する相手には使わないように。



◀お互いに旋門蹴をだした場合は先に蹴りを振りおろしたほうが勝つ

VS ガイ

いったん転ばされると、起き上がりには2~3回攻撃が待っている。これだけは避けたいので、しゃがみガードに重点を置つつ、天昇脚や千裂脚のタメを維持しよう。

相手のしゃがみ強キックや影すくいガードした場合、それが終わりがざわでなければ、千裂脚で確実に反撃でき

絶対に反撃する

▶しゃがみ強キックをガードしたら、千裂脚では確実に反撃できる。リバーサルの確実性を身につけよう



VS リュウ

ポイントは、スタート時の間合いから、波動拳というバリアを乗り越えて、相手に近づけるか。絶対に食らわないと心掛けながら闘おう。反応さえできれば、LV2千裂脚で波動拳をスリ抜けながら攻撃できるぞ。近場なら中や強の旋門蹴でもいいだろう。

相手に近づく手段として無難なのが、前進してからしゃがみ中キック→旋門蹴。ただし、波動拳を警戒しながら仕掛けなければならないし、しゃがみ中キックの先端を当てたときは、旋門蹴が届かない。

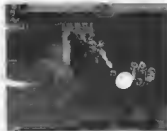


◀相手に波動拳に近づいてくる隙を突いていくことが多い。確実な迎撃しよう

また、てっとり早いのが、波動拳を先読みしての前方ジャンプ。読みが当たれば、千裂脚や天昇脚をからめた連続技もたたき込める。さらに、相手も転ばせて一石二鳥だが、読みがはずれたときに食らう昇龍拳がコワイので、むやみなジャンプは避け、確信があるときだけ飛び込むようにしよう。

VS ナッシュ

相手がソニックブームを撃ち、サマソルトシュルの↓タメを解除したら、すぐに前方ジャンプ強パンチで飛び込もう。ナッシュは有効な対空技がないので、簡単に近づけるぞ。接近してからは、キャンセル旋門蹴で↓タメをツブすなど、基本どおりに攻めよう。



◀ソニックブームとキャンセルしているが、ラクに飛び込めるぶん、気軽に闘える

VS ケン

基本はVSリュウと同じだが、前方転身からの連係(投技や神龍拳など)には注意しよう。転がってきたら、すぐに足払いでツブしたい。

波動拳への対処法については、全体の硬直時間がリュウと同じである以上、やはり旋門蹴や千裂脚、そして先読みの飛び込みしかないだろう。

また、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックをガードさせて少し後退すると、相手がしゃがみ強キックを空振ることが多いので、そこにしゃがみ中キックや千裂脚で反撃しよう。

VS バーディー

マードラーチェーンがあるので、間合いを離して闘おう。その距離を維持するためには、イッキに間合いをつめてくるブルヘッドとブルホーン、そして飛び込みを確実にツブしたい。

ブルヘッドはガードしてから反撃。ブルホーンはリーチが長いしゃがみ中パンチなどでツブせる。ブルホーンをガードしてしまった場合は、ZEROカウンターを使えばいい。飛び込みに対しては、近づいての立ち強パンチで迎撃できる。とにかく接近戦さえしなければラクに倒せる相手だ。

VS ソドム

しゃがみ強キック(スライディング)を連発されるだけでもイヤなもの。バクチのしゃがみ強キックでツブせるが、ガードに専念したほうが安全。しかし、しゃがみ強キックからのデンチュウサツとメイドノミヤゲの2択も凶悪なので、カードだけではラチがあかない。こちらで攻め込んでいこう。

ZEROカウンターが重要

▶ソドムのしゃがみ強キックや跳び込みには、どんどんZEROカウンターを使っていい。守りに入ってはダメ



相手にスライディングがある以上、地上から攻めるのは困難なので、ソドムの跳び込みを旋円蹴で迎撃したり、前方ジャンプ強パンチ、轉脚踏、鷹爪脚などで攻めつつ近づきたい。相手に主導権を握られた場合は、ガードに徹して、ZEROカウンターで反撃したり、投げを狙ってきたところに天昇脚を当てたりしよう。

VS ローズ

ラッシュをかけたときの強さは春麗よりも上。とくに、中K(スライディング)はスキがなく、ガード後に反撃しようとしても、相手がつぎに仕掛けた攻撃にツブされやすい。

一応、しゃがみ強キックで迎撃できるが、イマイチ確実性に欠ける。引きつけての千裂脚(LV2が適)やZEROカウンターで反撃するのが無難だ。

相手に近づく手順については、VSソドムと同じでいい。跳び込みには、ジャンプ弱(中)キックが有効だ。大胆に攻めていこう。

VS サガット

サガットは対空技が強いので、跳び込んでいくのは有効ではない。通常はしゃがみ中キックと旋円蹴で地上から攻める。

そして、忘れたころに跳び込むのがいい。近くから跳び込んだときは、鷹爪脚がよく効くぞ。



VS アドン

気功拳を多用せず、ジャガーキックを旋円蹴や天昇脚、立ち弱パンチ、立ち強キックなどで迎撃していけばコワイくない。

反応に自信がない人は、すなおにガードしてからZEROカウンターでも可。とにかく食らわなければいい。



VS ゴウキ

大半のゴウキは、斬空波動拳をメインに攻めてくる。通常の飛び道具とちがいが、旋円蹴では回避しづらいので、ほかの手段で対処しよう。有効と思われるのが、先読みしての前方ジャンプ強キックを当てる戦法だ。あとは、VSリュウを参考に。



VS ベガ

相手のゲージがLV2になるまでは、前方ジャンプ強パンチで近づきつつ、どんどん攻める。できるかぎり、多くのダメージを与えておくこと。というのも、LV2~3のサイコクラッシャーが強すぎるので、まったく跳び込めなくなってしまうからだ。

引きつけるな

▶サイコシントを引きつけて相殺すると、サイコクラッシャーによる追撃が回避できなくなる。注意しよう



スキあらば跳び込み、サイコシントは根気よく気功拳で相殺し、ヘッドプレスは立ち強キックor前方ジャンプ強キックor空中投げで迎撃する。

ダブルニープレスには、ZEROカウンターを使うのが理想。ZEROカウンター自体はヒットしないが、行動可能になる前の相手を攻撃できる。千裂脚につなぐ連続技をキメたいところだ。

VS ダン

斬空脚がコワイので、しゃがみ中キックの使用はひかえる。あとは、前方ジャンプ弱キックからの連続技を食らわないようにすれば問題ないだろう。

強・斬空脚をガードしたときは、3ヒット目でZEROカウンターを使う。それ以前だと逆に負けてしまうぞ。





対2P戦 攻略

ナツシュ

NASH

長所と短所

ナツシュは、地上戦も跳び込みも決定打に欠けるキャラで、こちらから攻めるのがムズかしい。そのかわり、守りに入ると非常に固いので、防戦しながら、どのようにしてダメージを与えていかかポイントとなる。

攻めると弱く、守ると強い



▲相手の攻めに堅実に対処していく。カタイ守りで近寄らせるな！



▲逆に、大幅に体力がリドした相手に、守りに入られるとキツイ

有効な基本技&特殊技

対空技が豊富で強い

立ち中パンチ

対空技の一つ。相手の下にもぐり込んで使うといい。ジャンプ軌道が高めな春麗、ガイ、ベガなどに対して使っていこう。



▲上方向にはかなり強いぞ

立ち中キック

これも対空技。足先を当てるように使うと、一方的に勝てることが多い。信頼度は高いが、一部の跳び込みには負けてしまう。



▲遠くから跳び込まれたらコレ

しゃがみ強パンチ

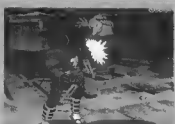
またもや対空技。相手キャラによって、一方的に勝ったり負けたりする。引きつけて使うと、相打ちになりやすい。



▲引きつけすぎないように注意

前方ジャンプ中キック

めくりやすい。早めに仕掛けると表、遅めに仕掛けると裏(めくり)になることが多い。うまく使いわけると効果的。



▲使うタイミングを変えていこう

キック投げ

間合いが測れないので、起き上がりにもぐりジャンプ中キックを重ねることが可能。ただし、受け身やダウン回避されたときは不可。



▲投げのあとにチャンスあり

→+強P (スピニングバックナックル)

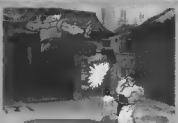
長いリーチが魅力。ソニックブームを空中ガードされたときに使えば、地上攻撃=空中ガード不可なので、確実にヒットするぞ。



▲飛び道具をタテに使う

←or→+中K (ジャンピングバット)

しゃがみガード不可というのがポイント。宙に浮かしながら攻撃するが、しゃがみ弱パンチなどで簡単にツブされてしまう。



▲コンビネーションに組み込もう

←or→+強K (ステップキック)

リーチはあるが、攻撃に時間がかかるので、単発で使うとイマイチ。画面端の相手を固めるのに利用するといいたろう。



▲ダメージをしながら攻撃できる

有効な必殺技

ナッシュの必殺技は、ソニックブームとサマーソルトシェルの二つだけ。技の性質上、どちらも攻めには向いていないが、守りに使うと強い。

ソニックブームは前後のスキが小さいが、さすがに先読みされるとスライディングで抜けられたり、ジャンプ攻撃を食らう。連発は避けよう。

サマーソルトシェルは、跳び込みや突進技の迎撃には、信頼がおける。しかし、対空技として使うときは、できるだけ引きつけて使わないと空中ガードされる可能性が高い。相手の位置をよく見て使うように。

スーパーコンボゲージの使い道

使えるのが、ソニックブレイクとクロスファイアブリッツ。この二つは、LVIの性能が良く、わざわざLV2〜3にする必要がないので重宝する。

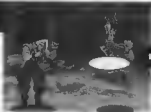
それとは逆で、役に立たないのがサ

数は少ないが、一つ一つが強いぞ

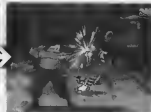


ソニックブーム

中間〜遠距離でのケンセイや相手を跳ばせるために使う。スライディングでぐりけるソドムやローズには、あまり多用しないように。



▲近めの間合いでソニックブームを空中ガードされたら



▲すかさず→+強Pを当てると、このチャンスを見逃すな!

サマーソルトシェル

攻撃範囲が見た目とおり広く、近距離で相手が技を空振ったり、飛び道具を撃ったところに使えば、意外と当たることが多い。



▲しゃがみ弱キックのできわをキャンセルして……



▲サマーソルトシェル。こうすると、引きつけるのがラク

ムタ使いと思わず積極的に使っていく



マーソルトジャスティス。対空、地上戦、コンビネーション、連続技と、すべての面において、クロスファイアブリッツのほうが使えるのだ。

結論としては、ケンセイの意味も込

めてLV1ソニックブレイクをちょくちょく使い、ここぞというときや連続技のシメにLV1クロスファイアブリッツを使う、といった感じでゲージを消費するのが望ましい。

ソニックブレイク

1発あたりのダメージが大きい。相手の飛び道具を先読みして撃ったり、ソニックブームと同じような感覚でケンセイに使う。ソニックブームとちがいが、複数発射もできるので、近距離戦において、イッキに間合いを広げる手段として使うのもいい。



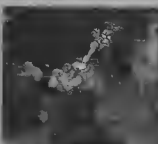
▲ケンセイでLV1ソニックブレイク。相手がこれを



見て飛び込んできたら、でもダメージで勝て

クロスファイアブリッツ

引きつけて対空技にするもよし、接近戦で使うもよし、コンビネーションや連続技に組み込むのもよし。横への伸びが強く、LVIでも大半の技をツブせるので、本当に便利。



▲対空技にする場合、引きつけて使うと、2ヒットする。意外と遠くまで届くぞ

サマーソルトジャスティス

この技にゲージを使うのはあまりオススメできない。対空技にするときは引きつけて使わないと2回転目の攻撃が当たらず、そこで相手がダウン回避してくると、反撃を食らってしまう。



▲使い道は少ない。クロスファイアブリッツのヒット後に追撃できるくらいしか

ZEROカウンター

リーナはあるが、攻撃判定の出現が遅すぎる。有効な使い道は、突進技をガードしたときや、相手のラッシュから脱出できそうにないときぐらい。ゲージを残したほうがマシか?



▲本当に遅い。これよりもスーパーコンボをうまく使うことを考えよう

有効なコンビネーション

ソバットからのコンビネーションが熱い!



Aのソバット→クロスファイアブリッツは知っている人でも引かかる。やりすぎて相手にバレてきたら、しゃがみ弱攻撃やキック投げ(←or→+中or強K)も混ぜていこう。

Bはしゃがみ弱攻撃がガードされたときに使う。ソバットからはAに、ステップキックからはCにつなぐ。キック投げは、キマったあとで、いろいろな連係が狙えるのでオトクだ。ここでしゃがみ弱攻撃がヒットしたら、そのまま連続技に持ち込もう。

Cは単発ではなく、なるべくBからつなげるように。クロスファイアブリッツは、Aのソバットから使うのと同じ

要領で。ソニックブームは間合いを離したいときや、画面端で相手を固めたいときに使う。これがソニックブレイクなら、Dへの応用がきく。

Dは相手をケンセイするときに有効。ソニックブレイクが相手に当たったら、ソニックブームを撃つ。もし、相手が遅めに跳び込んで、ソニックブレイクが全部かわされたら、ソニックブーム

のかわりに、サマーソルトシェルなどの対空技を使って迎撃しよう。

Eは跳び込みからのコンビネーション。相手が食らったら、そのまま連続技をキメたい。しゃがみ弱攻撃がガードされたときはBへつなぐ。

Fはめくりジャンプ攻撃を狙うときに使う。しゃがみ弱パンチの数は、相手との間合いによって調整しよう。

誰も引かかる

▶ソバットのあとに、相手が投げ返しを試みたり、しゃがみ攻撃などで反撃しようすると、クロスファイアブリッツがヒットする



A ジャンピングソバット (以下ソバット)
→クロスファイアブリッツ
→しゃがみ弱攻撃
→キック投げ

B しゃがみ弱攻撃
→ソバット
→ステップキック
→キック投げ

C ステップキック
→クロスファイアブリッツ
→ソニックブーム

D ソニックブレイク
→ソニックブーム
→サマーソルトシェル
→しゃがみ弱攻撃

E 前方ジャンプ中K
→しゃがみ弱攻撃
→キック投げ

F しゃがみ弱攻撃→めくりジャンプ中K

有効な連続技

ナッシュは、全体的に連続技を入れる機会にあまり恵まれないので、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱パンチがヒットしたあとは、アセらず確実にサマーソルトシェルやクロスファイアブリッツにつなげていきたいところだ。できるようになるまで練習あるのみ。

少ないチャンスを活かして体力をゴッソリ奪え!



しゃがみ弱K
→しゃがみ強K

間合いが遠く、立ち中パンチにつなげ(届き)そうにないと感じたらコレ。この場合、連続技にするか、しゃがみ弱Kから前述の連係Bにつなげるかは、個人の好みで使いわけよう。

しゃがみ弱P
→しゃがみ弱K
→クロスファイアブリッツ

パンチがヒットしたのを見てから使おう。しゃがみ弱Pの数は増やしてもいい。相手が画面端にいれば、このままサマーソルトジャスティスで追撃可能。

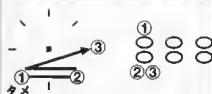
しゃがみ弱攻撃
→立ち中P
→ステップキック

ギリギリでつながる。レバーを←に入れ、タメをつくりながら使おう。相手を転ばせたいときは、最後にしゃがみ強Kに変えたほうがいい。

しゃがみ弱P
→しゃがみ弱K
→強サマーソルトシェル

サマーソルトシェルが1ヒットでよければ、しゃがみ弱Pの回数を増やせるぞ。しゃがみ弱Pを起き上がりにも重ねたり、ジャンプ攻撃からつなげるという。

オススメの入力順序



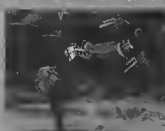
対空の使いわけ

相手が近めの間合いから跳び込んできた場合の対処は、タメさえ完成していれば、引きつけてのサマーソルトシェル(サマーソルトジャスティス)ですべてOK。そうでなければ、立ち中パンチかしゃがみ強パンチを使う。

遠くから跳び込んできたときは、基本的にすべて立ち中キック。立ち強キ



「信頼性の高いサマーソルトシェル。近い間合いはやつぱりコレ」



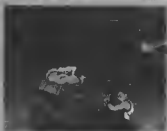
「立ち強キックは相打ちになりやすいが、与えるダメージも大きい」

ックでもいいが、相打ちになりやすい。相打ちやツブされるのが怖いときは、クロスファイアブリッツ。それなりのダメージも与えられる。

これら以外にも、ジャンプ攻撃、空中投げ、相手が手前で着地したところにソバット、というのもオモシロイ。いろいろ使いわけてみよう。

相手を転ばせてからの行動

もともと転ばせやすい技はサマーソルトシェルだが、画面端以外でこれをキメても、相手から離れて攻め込むことができない。そのときは、ソニックブームで相手を画面端まで押し返そう。キック投げは、転ばせたあと、すぐに行動できるのが特徴。そのあとは、めくりジャンプ中キックを仕掛けるも



「相手を転ばせたときは、ダウン回避された場合のことも考えておこう」



「ナツシユが珍しく攻めにまわるとき。このチャンスを逃すな！」

よし、起き上がりにはしゃがみ弱攻撃を重ねたり、いきなり投げるもよし、ダウン回避するのを先読みして、連続技の準備しておくのもよし。

そのような理由で、一発逆転はキック投げからはじまる。接近戦ではつねにキック投げを狙い、スキあらば少々強引にでもつかみにいこう。

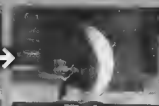
守りを強化するために

ソニックブームを撃つ場合、しゃがみ(立ち)中パンチを「でざわキャンセル」すると、ソニックブーム+中パンチのぶんだけ、コンボゲージを多くタメることができる。

そのようにタメたゲージで、スーパーコンボをほとんどく使えば、守りにさなる磨きがかかるぞ。

使えすぎる

「立ち中パンチをキャンセルしてソニックブーム。ムリにやる必要はないが、余裕があったら試してみよう」



やりすぎ?

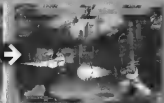
「連続技の間で紹介した「しゃがみ弱キック→サマーソルトシェル」を、しゃがみ中パンチから仕掛け、さらに稼ぐ」

予測は必要

たとえば、VSリュウのラウンド開始時の相手の動きを、何もしない、歩いて近づく、竜巻旋風脚を使う、跳び込む、波動拳を撃つ、うしろにさがる、というように予測して、つねに「ああきたら、こうしよう」と考えておくようにする。あとは、思考に行動がついていけばカンペキだ。

真空波動拳に注意

「相手がバクフで使ったスーパーコンボも、ほとんど食らうことはなくなるだろう。写真のようににならないように」



奇襲も怖くない

「春麗の腹内弾などの奇襲も簡単に迎撃できる。つねに予測するクセをつければ、おのずと反応速度も上がるはず」

相手キャラ別 攻略法

必殺技の性質上、飛び道具のない(弱い)キャラには有利に闘える。とくに、ダンはラクに倒せるハズ。

逆に、かなりキツイのがゴウキ。ただでさえ、攻めるのがムズかしいのに、斬空波動拳をバシバシ撃たれると、さらに攻め手がなくなってしまう。

そのほか、飛び道具で優位に立つ、リュウ、ケン、ローズ、ベガも強敵。なんとか耐えしのぎたいが……。

VS リュウ

もっとも多くなるケースが、遠距離での飛び道具の撃ち合い。この状況を開くするには、波動拳を先読みして跳び込む(画面の端と端の距離だと届かないので、少し前進してから)か、ソニックブレイクでプレッシャーを与えていくのがいいだろう。ただし、真空波動拳には注意すること。

波動拳はコワくない

▶画面端で波動拳を連打されたらソニックブレイク。ほかにも、空中ガードからダウン回避して、投げ返してもいい



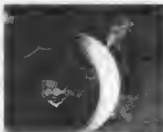
また、飛び道具の撃ち合いで注意したいのが、画面半分ぐらいの間合いからソニックブームを撃ったときに、先読みで跳ばれると、大ダメージを受けること。これで体力をリードされると、本当にツライ。

あとは、むやみな跳び込みはやめて、逆に相手の跳び込みを確実に迎撃できるようにしよう。

VS 春麗

対空技の立ち中キックが、ジャンプ強パンチに負けてしまうので、手ごわいキャラだ。ソニックブームは相手が近寄ってきたときだけ撃とう。

あとは対応に専念し、旋円蹴はサマーソルトシェル、跳び込みはクロスファイアブリッツで迎撃すればOKだ。



▶いつもジャンプ強パンチで跳び込むようならサマーソルトシェルで迎撃

VS ナッシュ

いつソニックブームを撃つかの読み合いになる。こちらから跳び込むことは避け、相手がジレて跳び込んできたところを迎撃していきたい。

あとは、接近戦でのコンビネーションをキワめることだ。ソニックブレイクもどんどん使っていこう。

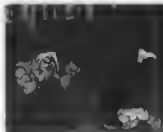


▶対空技にクロスファイアブリッツ、遠くからの跳び込みも迎撃できる

VS ケン

VSリュウとたいして変わらないが、稲妻カカット割りど、前方転身が強い。とくに、前方転身はソニックブームをくぐるので気をつけよう。

どちらも、すぐにしゃがみ攻撃を使えばツブせるが、即座に対応するのはムズかしい。遠距離戦を心がけたい。



▶接近戦では、つねに前方転身に注意すること。落ちつくことが大事

VS ガイ

ラウンド開始直後から後方ジャンプをくり返し、つねに画面端を背にして闘うこと。画面端以外で闘うと、武神イズナ落としが迎撃しづらいからだ。しかも、画面端なら武神イズナ落としで投げられることもない。

あとは、ソニックブームを読まれないうちに撃ち、跳び込みは距離に応じ

た技で迎撃する。

しゃがみ強キックはガード後にクロスファイアブリッツ、影すくいにはガードしてから、首狩りは食らってもいいのでサマーソルトシェルをからめた連続技をたたき込む。

相手が攻めてこなくても、こちらから攻める必要はない。重要なのは、画面端を背にすることだ。

おいしい

▶ガイのしゃがみ強キックをガードした直後にクロスファイアブリッツを使えば、確実にヒットする。覚えておこう



VS バーディー

ソニックブームの連発は、かえって反撃の機会を与えやすい。とくにブルリベンジャーは食らわないように。ブルホーンは見てからサマーソルトシェルをキメたいところ。跳び込みの迎撃にはサマーソルトシェルよりクロスファイアブリッツのほうが確実。



▶相手のゲージがタマツプになるときは、ソニックブームは連発しないこと

VS ソドム

ソニックブームをしゃがみ強キックで抜けられてしまうので、かなり開いてほしい。これでは、守ることもままならなくなってしまふ。

理想的な闘いかたは、ソニックブームとソニックブレイク、対空技の立ちキック、この三つを駆使して近寄らせないようにすること。しかし、ソニ

ックブレイクはコンボゲージが必要なので、長くはもたない。いずれ、接近戦に持ちこまれてしまうはずだ。

接近戦では、しゃがみ強キック→テンチュウサツ(ブツメツバスター) or メイドノミヤゲの2択攻撃に気をつけながら、しゃがみ強キックをクロスファイアブリッツで迎撃することに専念する。ZEROカウンターも有効だ。

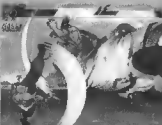
地形効果

▶めくりジャンプ強キックからの連続技に注意。ただし、自分が左側にいれば、絶対にめくられないのだ



VS アドン

ソニックブームをひかえめにして、ジャガーキックをサマーソルトシエルで迎撃していこう。ジャガーキックさえ封じてしまえば、コワイものはない。ジャガートゥースは、前方ジャンプ強キックで迎撃だ(弱ジャガートゥースの場合は攻撃が届かないのが問題なし)。



VS ガイもそうだが、いい「待ち」が中心になる。気をゆるめるな

VS ローズ

ソニックブームは、スライディングやソウルリフレクトで返されるので、あまり撃たないようにする。相手の攻撃を待ち、それを返していこう。

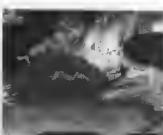
接近戦ではキック投げからの連係をキメたいところだ。ソバット→クロスファイアブリッツが有効。



◀スライディングには、早めのサマーソルトシエルで形勢逆転したい

VS サガット

飛び道具を撃ち合いながら、適当に先読みして飛び込もう。タイガーショットと読んだら遅めに、グラントタイガーショットと読んだら普通のタイミングで飛び込むといい。VS リュウよりもラクに聞えるだろう。対空技にはクロスファイアブリッツを。



◀飛び道具への先読みが的中すれば、簡単に攻撃をヒットさせられる

VS ゴウキ

斬空波動拳をどのように回避して近づくか。まず、ソニックブームを撃ちつつ、相手の行動パターン(クセ)を覚える。そして、その行動パターンを逆手にとって近づく——言うのは簡単だが、実際にはかなりムズかしい。

とにかく、ダメージを受けないように守りを固めれば、1ラウンドに1回はチャンスがくる。そこで、どれだけダメージを与えられるかが勝負の分かれ目だ。ミスは許されない。落ちついて慎重に開こう。

あとは、VS リュウと同じ。

VS ベガ

サイコクラッシャーが対空技として強く、ベガのゲージがLV2以上あると、うかつに飛び込めなくなる。相手のゲージがタマるまで、できるだけ多くのダメージを与えておきたい。

前方ジャンプ強キックで相手に近づくことができれば、いろいろなコンビネーションを駆使して、イッキに倒す

うまくいけば……

▶だいたい飛び道具の撃ち合いになるが、何とか相手のスキをついて近づき、攻めまくりたいところだ



VS ダン

怖いのは斬空脚だが、見てからでもサマーソルトシエルで返せる。コンボゲージは、斬空脚をガードしたとき、ZEROカウンターで追いつ返すために温存しよう。あとは、適当にソニックブームを撃ち、攻めてきたらサマーソルトシエル、という闘いかたでいい。



◀鉄壁の守りで寄せつけずに倒す。飛び込みと斬空脚は確実に迎撃しよう



対2P戦
攻略

ケン

KEN

長所と短所

飛び道具や無敵対空技を持っているばかりか、基本技の使い勝手もよく、移動能力や攻撃全体のリーチも平均レベル。しかし、その大半は空振りのスキが大きい技なので、最低でもガードさせるような心構えを持ちたい。

昇龍拳にはじまり、昇龍拳に終わる



▲昇龍拳の性能はリュウよりも上。空中ガードもそれにいく



▲空振りすると、かなりのスキが発生するので、注意して開き

有効な基本技&特殊技

リーチは短いあまり気にするな

→+中K(稲妻カト割り)

しゃがみガード不可。ガードを固めている相手や連続技をガードされた直後に使うと効果的。たとえば、相手の起き上がりに重ねた弱攻撃がガードされた場合、しゃがみ強キックと稲妻カト割りの2択攻撃ができる。



▲拳腕やナツシュなど、ダメージの必殺技を持っている相手には、とくに有効だ

立ち強キック

踏み込んで攻撃するので、しゃがみ強キックが届かない間合いからでも攻撃できる。近距離で弱・波動拳をガードさせたあとに使うと、反撃を試みようとした相手が食らってくれるぞ。



▲相手が足払いを空振りしたときに使って反撃する。嵐発でもツブされにくい

しゃがみ弱キック

連続技、連発の起点となる攻撃。リーチが長く、連打も効くので、密接から使えば最大で5ヒットする。相手の起き上がりに重ねたり、ダウン回避してきた相手を止めるのに役立つ。



▲ここからのZEROコンボは、大半が連続技として成立する

キック投げ

←or→+中or強Kでの投げは、レバー回転とボタン連打でダメージを増やせる。しかも、受け身やダウン回避されなければ、起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ねることも可能。



▲受け身をとられると、ええダメージが低いので、相手の意表をついて投げよう



▲ガードが固い相手は、しゃがみ弱キックなどを使ってから投げると有効

しゃがみ中パンチ

使える。リュウとちがいで、ZEROコンボが可能。しゃがみ弱パンチ(中キック)が目押しでつながったり、必殺技キャンセルもできる。相手の地上攻撃を一方的にツブすこともあるぞ。



▲前方ジャンプ強キック!しゃがみ中パンチ+しゃがみ強キックの連続技は、攻撃力が大きく使いやすい

有効な必殺技

ケンの特長技&必殺技でよく使うのは、前方轉身と昇龍拳。とくに、前方轉身は跳び込んだ相手や飛び道具の下をくぐってから反撃したり、接近戦で相手の反対側に回ってから奇襲をかけるなど、多彩な使い道がある。

昇龍拳は、対空技のほか、連続技にも組み込める。とくに、強はダメージが大きいので活用したい。

竜巻旋風脚は、中と強なら上昇中にも攻撃判定があり、しかも多段ヒットする。波動拳も、連続技などに使えるが、リュウとちがいで、強を近くで当ててもダウンしない。

昇龍拳と前方轉身の使いかたがポイント

前方轉身

回避や奇襲など、幅広い使い道がある。先読みされると、足払いや投げ技を食らうが、使いこなせば、まさに「必殺技」となるぞ

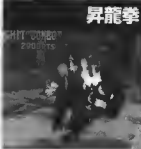


▲開始直後は食らい判定が大きいので、少し早めに使う



▲相手が硬直しているところを投げや昇龍拳で攻撃しよう

昇龍拳



▲対空技としてだけでなく、地上攻撃へのカウンターや、連続技にも使える

竜巻旋風脚



▲上昇中のヒザにも攻撃判定がある。波動拳や地上からの投げを抜けるぞ

スーパーコンボゲージの使い道

ZEROカウンターは、強・昇龍拳に似ているが、無敵時間は攻撃判定が出現した直後に切れる。したがって、ZEROカウンターを使うくらいなら、スーパーコンボをだしたほうがいい。

昇龍裂破は、昇龍拳よりも攻撃が横に伸びるので、近距離戦でのカウンターと連続技、そしてトドメのゲージに有効だ。ただし、ヒットしないと確実に反撃されるのが難点。

神龍拳は、こちらの起き上がりにも相手の攻撃を重ねられたときに使う。着地の硬直が短いので、たとえガードされても、その着地を狙った反撃を、無敵必殺技で返せることが多い。

ZEROカウンター

攻撃の形態上、地上の相手には当てにくいので、相手の跳び込みや突進技、そしてスーパーコンボに使う。スーパーコンボに反撃するときは、その無敵時間に注意すること。



▲相手のスーパーコンボがLV2以上のとき、早めにZEROカウンターを使うと、負けることが多い

昇龍裂破

攻撃範囲に離れはあるが、LV1でも使い勝手はいい。連続技に組み込むときは、LV1がやりやすいだろう。ただし、LV1は2回目の攻撃が発動する前に無敵時間が切れてしまうので注意。



▲前方轉身で相手の攻撃を回避してから昇龍裂破を使えば、確実にキマる



▲連続技に組み込んでいざされば、ダメージの大きいLV2・3を

神龍拳

接近戦で重宝する。見た目よりも攻撃判定が広く、相手を吸い寄せる効果があるため、強制ガードでひたすらケズることも可能だ。ボタン連打でダメージが増えることも忘れずに。



▲無敵に反撃を誘ってツブすことも可能。LV2にすれば、無敵時間がLV1よりも飛躍的にアップするぞ

有効なコンビネーション

A～Dは相手の起き上がりに使うのが有効。Aはしゃがみ強キックがヒットしそうなら、強・波動拳を弱・前方転身に変えて、イッキに接近戦に持ち込もう。Bはガードの固い相手に使う。しゃがみ弱キックがヒットしたら連続技につなぐべし。最後は昇龍拳でも代用できる。Cはキック投げ(←or→+中or強K)をださず、しゃがみ弱K→弱・前方転身をくり返してもいい。Dはしゃがみ強キックがヒットしたら、最初からやり直そう。

Eは跳び込みがヒットしそうなら、しゃがみ中P→しゃがみ強Kの連続技に切り替える。前方転身からの投げと

昇龍拳(スーパーコンボ)は2択の基本だ。Fはダウン回避してきた相手に有

効。そのまま投げたり、BやCの連係に持ち込んでもいい。



▲しゃがみ中キックを相手の起き上がりに重ねたら



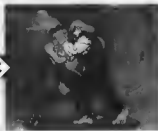
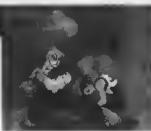
▲そのまま、ZEROコンボでしゃがみ強キックにつなぎ



▲ヒットしたのを確認したら、前方転身を使おう

一度はキメたい

▶ダウン回避技をしゃがみ弱キック+αで止める。こうすれば、相手のダウン回避率も減り、さらに起き上がりが攻めやすくなる



A	しゃがみ中K	→	しゃがみ強K	→	強・波動拳
B	しゃがみ弱K	→	→+中K	→	立ち強K
C	しゃがみ弱K	→	弱・前方転身	→	キック投げ
D	(重ね) 弱・波動拳	→	しゃがみ強K	→	強・波動拳 → 立ち強K
E	前方ジャンプ強K	→	しゃがみ中P	→	弱・前方転身 → キック投げ
F	しゃがみ強K	→	しゃがみ弱K	→	しゃがみ強K → 昇龍拳

有効な連続技

ケンのZEROコンボは、立ち中Pと立ち中K以外がキャンセルできて、そのほとんどが連続技に組み込める。しかも操作が簡単で実戦的。強・昇龍拳をからめた連続技は、会心の一撃(→P.147)がでると、アツという間に体力の半分を奪いとる。練習しておこう。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

しゃがみ弱キックは、相手の起き上がりに重ねるのが有効。当てる回数を2～3回まで増やしても大丈夫だ。途中で波動拳に切り替えてもいいだろう。

めくりジャンプ中K
→ しゃがみ弱K → しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

全キャラに有効で、体大きいキャラほどキメやすい。しゃがみ弱キックの連打から、いきなりしゃがみ強キックにつないでも連続ヒットする。

前方ジャンプ強K
→ 立ち強P
→ 強・昇龍拳

相手が気絶したときに使う。前方ジャンプ強キックはめくりジャンプ中キックでも可。地上では、立ち弱P→立ち強Pからキメよう。

前方ジャンプ強K
→ しゃがみ中K
→ 神龍拳

相手のスキに跳び込んでキメたい。最後は、昇龍裂破でも代用できるが、神龍拳のほうがガード後の反撃を受けにくく、安心して使えるのだ。

オススメの入力順序



状況別戦略

一発逆転があるので最後まであきらめない



対空技の使いわけ

昇龍拳だけで十分だが、緊急時はしゃがみ強パンチで何とかなるし、それらが届かないようなら、引きつけて立ち強キックを使うといい。

また、相手が近距離で跳び込んできたら、弱・前方転身でぐり、相手が着地したところに、投げ技や連続技をたたき込むのも有効だ。

近距離では

▶昇龍拳を使うのが確実。多少早めにだしても問題ないし、引きつければ大ダメージを与えられるからだ



遠距離では

◀昇龍拳が届かない同合いからの跳び込みには、立ち強キックを着地直前（直後でもいい）の相手に当てる



相手をダウンさせたあとの行動

相手を転ばせたら、弱・前方転身で接近したあと、相手の起き上がりに左ページにある連係で攻める。

連係Fでダウン回避技にケンセイしておく、連係A～Dのほか、めくりジャンプキックが仕掛けやすくなる。ここからの連係&連続技でイッキに勝負をつけよう。

特定の相手には



▲尊属など◆タメの必殺技を持つキャラが相手の場合は、Bのコンビネーションをたまたに使うのも有効だ

投げ返しには



▲ダウン回避した相手に、連係Fによる投げが跳まれているようなら、そのまま連続技狙いに切り替えよう

画面端での攻防

相手を画面端に追いつめたら、スタート時の間合いで弱・波動拳をこまめに撃ちつづける。波動拳に有効な対処法があるキャラには、写真のようなフェイントで攻撃を誘いたい。

自分が追いつめられても、絶対に跳び込まず、スキを見つけて立ち（しゃがみ）強キックで反撃しよう。

フェイントとは



▲レバーを数回◆に入れ、波動拳コマンドを入力していると相手に思わせよう。ここで相手が跳んだら、昇龍拳で迎撃する

陣地奪回



▲画面端に追いつめられると不利になるので、とにかく波動拳や立ち強キック、そしてZEROコンボで押し返せ

一撃離脱で攻める

一撃離脱戦法をとるなら、空中竜巻（以下、空中竜巻）が有効だ。そのメリットは以下のとおり。

- ①飛距離が増加。◆←+Kなら、画面の端から端まで跳んでいける。
- ②一瞬で攻撃判定が出現し、強なら頂点から着地まで攻撃をつづける。
- ③めくりやすい。

④コンボゲージが稼げる。

また、空中竜巻（強が理想）を空中ガードさせると、相手より先に着地するので、すぐに立ち強パンチ（強キック）や昇龍拳、神龍拳で追撃できる。

セイヤアアッ!

▶相手が前方ジャンプ空中竜巻を空中ガードすればチャンス到来。ケズったうえに、空中ガード不能技で追撃できる



ちなみに、空中ガード後の相手は、着地した瞬間から投げられるぞ。

なお、空中竜巻を使うと、着地の瞬間だけ投げ技が使えなくなる。スカシ投げを狙うときは注意しよう。

相手キャラ別 攻略法

ケンの基本戦法は、波動拳で飛ばせて昇龍拳で落とすこと。これが通用するキャラ相手なら有利に戦える。

この戦法がつかないガイやローズに対しては、波動拳の存在を忘れ、稲妻カト落としや前方転身をからめた接近戦で押していこう。昇龍拳は着地のスキが少ないが、バクチで使うのはオススメできない。まだ、中・竜巻旋風脚を使ったらほうがいだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックをメインに攻められるとヤッカイなので、波動拳や立ち強キックを使って応戦する。

千裂脚のできばは波動拳を抜けれないので、近距離で波動拳を撃つときは、相手のコンボゲージにも注意しよう。また、相手の実力にもよるが、起き上がりには波動拳を重ねるような連係も、使用をひかえたほうがいい。

こちらから跳び込むときは、ジャンプ強キックを少し早めに使えば、相手の対空技をツプすることができる。ただし、着地後は何もつながらない。

VS ケン

基本どおりで構わないが、昇龍拳がある以上、ムダな跳び込みは避けたい。波動拳に対しては、竜巻旋風脚や前方転身で抜けたり、先読みの跳び込みから攻めるといいだろう。

地上戦は、足払い→波動拳と立ち強キックをメインに攻める。相手が立ち強キックを多用するなら、波動拳や垂直ジャンプ攻撃でケンセイするか、立ち強パンチでツプそう。しゃがみガード不可の稲妻カト割りには、リュウの鎮骨割りとかちがい、ガード後の反撃が間に合わない。注意すること。

VS リュウ

リュウの波動拳は、全体のスキが小さいので、こちらの波動拳で相殺するなり、竜巻旋風脚や垂直ジャンプで回避するなりして対応する。ヘタに跳び込むと昇龍拳のエジキだ。

中間～近距離では、立ち強キックが有効だ。とくに、足払い合戦をしているときに仕掛けると、意外な間合いから攻撃できるので奇襲になる。これと前方転身で先手を維持しよう。

一方、相手に攻め込まれて、⇒+中P（鎮骨割り）を食らっても、間合いさえ離れていなければ、しゃがみ強キ



↑旋風脚をガードした直後の昇龍拳はバクチであるが狙ってソンのない

ックで確実に反撃可能だ。

⇒+中K（旋風脚）の終わりざまをガードした場合、反撃を試みると、相手の昇龍拳やスーパーコンボを食らう恐れがある。ただし、ここで弱・昇龍拳を使えば、昇龍拳や真空波動拳（レベリ間わず）に対してのみ、一方的に打ち勝つことができるぞ。

VS ナッシュ

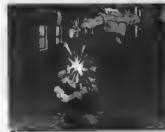
しゃがみ強キック（踏み込んでから使う）、波動拳、前方転身をメインに闘おう。まずは、しゃがみ強キックや波動拳で攻め、相手を画面端に追いつめたら、フェイントを混ぜながら波動拳で固める。前方転身は、開始直後だけソニックブームを抜けれないので



↑前方転身は、開始直後だけソニックブームをくぐる事ができない

気をつけるように。

◀or⇒+中K（ソバット）は、たとえ食らったときでも、近場なら投げ返すことができるが、ここで相手がスーパーコンボ（クロスファイアブリッツ）を使うと、その投げ技も無効化されてしまう。多用される連係なので、手はださないほうがいだろう。



↑ソバットはしゃがみガード不可。ここからのスーパーコンボにも注意

VS ガイ

武神イズナ落としと強力な連続技がネックだ。とくに、こちらが起き上がりときは、自信がないかぎり、リバーサル昇龍拳は絶対に狙わず、ガードと投げ返しに専念しよう。

また、中間距離で波動拳を連発するのは、武神イズナ落としで反撃される可能性が高いのでひかえたい。疾駆け

（影すくい）やしゃがみ強キックをツプす手段もないので、とにかく近距離戦に持ち込み、前方転身や稲妻カト割りなどで勝負をかけよう。

武神イズナ落とし（イズナの耐落とし）の対処については、昇龍拳のほか、しゃがみ強パンチや後方ジャンプ強キックも有効だ。キャンセルから仕掛けられても反撃が間に合うぞ。

耐える

▶起き上がりはムリして反撃せずにガードを固め、形勢逆転のチャンスをかかろう。画面端で待つのも手だ



VS バーディー

ブルホーンや立ち弱キックを当てたあとのマダラーチェーンは、しゃがみ強キックで反撃できる。突進技は、しゃがみ弱パンチ連打で止めよう。

こちらの立ち(しゃがみ)強キックは、相手の立ち強キックで回避・反撃されることが多い。乱用は禁物だ。



ブルホーンからの跳びみやスーパーコンボに気を付けるように

VS ソドム

波動拳を連発すると、スーパーコンボなどで反撃されやすい。つねに基本技をキャンセルして撃とう(ZEROカウンターの恐れもある)。

地上戦では、ジゴクスクレイブとしゃがみ強キックがやつかいなので、前方転身でカクランさせる近距離戦か、完全なヒット&アウェー

立ち強(中)キックによるケンセイは、しゃがみ弱(中)パンチでツブそう。

ソドムのガード不能技(立ち強キック)に対しては、やはり起き上がり昇龍拳を狙うしかないだろう。

VS アドン

波動拳は、基本技をキャンセルして撃てば、ジャガーキックで抜けられるようになる。これをメインに闘おう。

ジャガーキックは昇龍拳や立ち弱パンチでツブすか、すなおにガードする。ジャガートゥースは前方ジャンプ強キックで反撃だ。



接近戦では、めくりジャンプ中キックからの連技に注意せよ

VS ローズ

中K(スライディング)へのケンセイとして、こまめに弱・波動拳を撃つ。ソウルフレクトで跳ね返されたあとの係がコワイが、波動拳自体はガードできるハズだ。ここで、相殺を試みると、スライディングで追撃されるのでおこす。



スライディングはガードして、そのあとの行動に注意したほうが無難

スライディングは、しゃがみ強キック、垂直ジャンプ強パンチなどでツブせる。下をくぐることを想定し、前方ジャンプ中キックでめくるのも手だ。

相手の跳び込みは昇龍拳で迎撃。それがキツそうならガード。ソウルフレクトの空振りには、立ち(しゃがみ)強キックで反撃できるぞ。



波動拳はこれくらいの間合いで撃つ。跳ね返されたらガードを固めよう

VS サガット

立ち中キックによるケンセイを、しゃがみ中パンチでツブし、タイガーショットを撃ったスキに跳び込むのが理想。また、前方転身はグラントタイガーショットも抜けられるので、ここから接近戦に持ち込んでもいいだろう。

飛び道具の撃ち合いは五分五分だが、うかつに連発していると、タイガーキャノンで大ダメージを受けかねない。相手のコンボゲージにも注意を払おう。なお、タイガーレイドをガードしたときは、ZEROカウンターを使わないと、反撃が間に合わないぞ。

VS ベガ

サイコショットの連発には、中・前方転身か空中竜巻旋風脚で近づく。うかつな跳び込みは、立ち強キックやサイコクラッシャーで落とされるので、ときには垂直ジャンプをして、跳び込むタイミングを読まれないように。

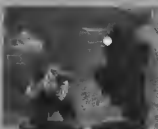
近距離戦に持ち込めたら、しゃがみ強キックで転ばせて、起き上がりをめくりジャンプ中キックからの連続技および2択攻撃で攻めよう。

ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーは、すなおにガードしたほうがいい。昇龍拳での反撃も危険だ。

VS ゴウキ

斬空波動拳は、高い位置で撃たれたら弱・前方転身でくぐるか、ZEROカウンターで反撃。低い位置で撃たれたら跳び込んで連続技を入れよう。

あとは、VSリュウと同じだが、中Kと中Pはガード後の反撃がしづらい(とくに後者)ので注意。



昇龍拳を近くで使われたら、ジャンプするが足払いなどで反撃しよう

VS ダン

基本とおりでいい。とくに、跳ばせて落とす戦法が有効だ。スーパーコンボに注意すれば、接近戦も悪くない。ただし、跳び込みからの連続技が強力なので、波動拳の連発はやめよう。竜巻旋風脚は、我道拳や断空脚にツブされやすいので使わないように。



強・断空脚にはZEROカウンターで反撃すればOK

対2P戦 攻略

ガイ

GUY

長所と短所

強力な必殺技と基本技を持ち、一度接近すれば、後述の2択攻撃でアツという間に相手をたたきツブせる。ただ、行動を読まれると反撃を受けやすく、相手によっては大ダメージを食らいかねないので上手な使い分けが必要だ。

強力な2択で相手をホンロウできるキャラ



↑スキの少ないしゃがみガード不能技があるのは相手にとって脅威



↑相手が2択攻撃に耐えきると、ほとんどの場合反撃を食らってしまう

有効な基本技&特殊技

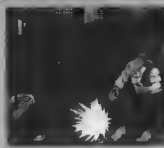
上手に使われて有利な試合展開を

しゃがみ強キック

地上戦の中心になる技の一つ。攻撃判定の出現が早く、相手を転ばせたり、突進を止めたりと使い勝手がいい。難点は、使用直後にガードされると反撃を受けてしまうところか。



↑使用直後にヒットすれば相手は転ぶ。転ばせたあとはお得意の2択攻撃だ



↑終わりがきつたと相手が転ばなくなるが、ガード後の反撃は受けにくくなる

立ち中キック

これも地上戦で重宝する。攻撃の出現は多少遅いが、ガイの技の中ではリーチが長めで、必殺技キャンセルも可能。かなり使える。



▲疾駆けなどでキャンセルしよう

しゃがみ中キック

密着から使えば相手を転ばせられる。必殺技キャンセルもかかり、ZEROコンボで強パンチ(キック)につながるのが強み。



▲遠距離敵のケンセイにも使える

しゃがみ強パンチ

長いリーチを活かし、地上戦で使うのも悪くないが、通常は対空技に活用する。強・武神旋風脚や武神八双拳でキャンセルすれば、追加ダメージを与えられるぞ。なお、春麗やベガなどには、立ち強キックを対空技にする。



↑相手が跳んだら早めに使おう。引きつけると相打ちになることが多い

ジャンプ↓+中パンチ (耐落とし)

イズナの肘落としと同じ1対1の攻撃範囲を持ち、ジャンプの軌道を変えつつ攻撃することができる。これによって、飛び道具を避けるタイミングや、跳び込みのタイミングを意図的にズラすことが可能だ。



↑飛び道具をジャンプで避けてから使うのが効果的。三角跳びからも使える

→+中P(首砕き)

しゃがみガード不可。相手の起き上がりにも重なるのが、基本的な使いかた。通常は2ヒットするが、最後の1ヒットだけを当てるように使えば、ほかの基本技につながることも可能だ。接近戦は、もっぱらこの技がメイン。



↑ボタンを押してから攻撃判定が出現するまでの時間を把握しておこう

有効な必殺技

ガイの必殺技は突進系が多く、相手との間合いを一時にして締めることが可能だが、その反面ガードされると反撃を食らってしまう危険性が高い。

したがって、考えなしに必殺技を連発すると、アツという間に体力がなくなってしまう。使いどころを的確に見極めて、なるべくムダな使いかたはしないように心がけたい。

なお、ガイの必殺技は、対空、対地ともに有効とはいえ、昇龍拳やサマーソルトシュルほど上方向には強くない。どちらかと言えば、横方向に強いことを覚えておこう。

スーパーコンボゲージの使い道

ガイのスーパーコンボゲージを最大限に使いこなすなら、どうしてもというとき以外は、キャンセルをかけたり、相打ち覚悟で使うようなマネはしないほうがいい。優先順位は、①武神

状況に合った必殺技で確実に攻め込め

疾駆け

攻めの主軸。弱は移動、中は立ちガード不可、強はしゃがみガード不可と、強弱の変化が激しい。まずは、使いわけから覚えよう。

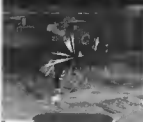


▲中・疾駆け(影すくい)は立ちガードできない

▼強・疾駆け(首狩り)はしゃがみガード不可の技



武神旋風脚



◀おもに対空技として使う。真上からの攻撃には弱く、横からの攻撃には強い

武神イズナ落とし



◀通常は打撃の目的で使う。相手の真上あたりでパンチボタンを押すのだ

超実戦的な使用法で効率よく消費せよ

イズナ落としの直後、②ZEROカウンター狙い、③起き上がり攻められたとき、といったところか。

あとは「一発逆転」にすべてを賭けるとか、基本技からキャンセルをかけ

て「魅せるブレイ」をすとか、その展開はプレイヤー次第い。

しかし、確実な効果を得るなら、以下の状況で使うようにしたほうがいだろう。

武神八双拳

単体で使っても、LV3になったり、かなり頼れる対空技となる。また、難易度は高いが、有効活用する手段として、武神イズナ落としからの武神八双拳というものがある。春麗以外のキャラが画面端近くにいることが条件だが、かなりの割り合いで狙えるぞ。



◀武神イズナ落としは、自分か画面端に降りるような位置で使う



◀無地して行動可能になった瞬間に、すかさず武神八双拳をたたき込め!

ZEROカウンター

前述の武神イズナ落とし・武神八双拳より、使うべき状況が圧倒的に多い。ガイの場合、相手を転ばせれば、得意の接近戦に持ち込めるので、「攻め込まれている」と感じたら、ドンドン使っていこう。攻撃判定の出現も早いので、ガードされにくいぞ。



◀足払いなので、空中攻撃への有効度は低い。なるべく地上攻撃に対して使おう



◀突進系の必殺技やスーパーコンボ、連続技対策に使って主運権を取り戻せ

武神剛雷脚

こちらの起き上がりに、相手が基本技を重ねるうに有効。なるべくリバーサルで使うように心がけよう。無敵時間はLV3だけ少し長いので、レベルの使いわけは状況に応じて。リバーサルに自信がないなら、ZEROカウンターで代用してもいい。



◀こんな状況にリバーサルで使えるようになれば、とても心強い反撃手段になる



◀ヒットすれば、相手は転がっていく。武神イズナ落としや疾駆けで追いかける

有効なコンビネーション

ガイの技は、相手に接近しないと効果を発揮しないものが多い。しかし、ひとたび接近すれば、ドトウの攻めでイッキに気絶させることもできる。

ここでは、そういった「相手をビヨらせる」「できるときに相手の体力を奪っていく」ことが目的のコンビネーションとして、彼ならではの「投げ」を組み込み、相手を上下に揺さぶるものを紹介しよう。とくに、A～Cは相手の起き上がりに有効だ。

Aは、最初のしゃがみ弱キックがガードされそうなときに使う。しゃがみ弱キックがヒットした(しそうな)ときは、そのまま後述の連続技につなげよう。そのあとの➡+中パンチがヒットしたら、Bや少し前進してから通常投げにつなげるといい。

Cにおける➡+中パンチはやや早めのタイミングで使う。途中の疾駆け

は、武神イズナ落としに置き換えてもいい。もう一度➡+中パンチを使うのは、相手が気絶しそうなときだ。

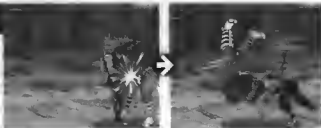
Bの➡+中パンチは、Cよりも早めのタイミングで使い、2ヒット目だけを当てる。これがヒットすれば、直後のしゃがみ弱キックが連続技になる。そこから好きな技へつなげよう。

Dは地上の相手にヒットすれば、連続技が成立する。ここでも、疾駆けを武神イズナ落としに置き換えられるが、そうすると連続技にはならない。

Eはイズナの射落としは高速移動するため、相手に近づくとときに重宝する。そこからこういった技につなげよう。

投げる方向

▶相手が画面端にいと、技全体の性質上、攻め手が半減してしまう。通常投げを使うときは、画面中央へ投げるように心がけよう



武神イズナ落としに

◀武神イズナ落としは、基本的に強を使う。投げだけを狙わず、ヒジを当てたあとで、また連続に持ち込む、という闘いかたをしよう

A しゃがみ弱K → ➡+中P → 通常投げ

B ➡+中P → しゃがみ弱K

C ➡+中P → 立ち中K → 疾駆け → ➡+中P

D 立ち強K → しゃがみ中K → 疾駆け

E イズナの射落とし → しゃがみ弱K → しゃがみ中K → 武神イズナ落とし → 武神八双拳

有効な連続技

しゃがみ弱K

→ しゃがみ中K

→ しゃがみ強K

とにかく相手を確実に転ばせたいときに使う。少し離れた同合いからでもつながる。しゃがみ中Kを省けば、さらに確実だ。

。前方ジャンプ強キック

→ しゃがみ弱K → 立ち中P
→ 立ち強P → 疾駆け(首狩り)

画面端にいる相手にのみ有効。これだけで相手を気絶させられるが、立ち強Pからのキャンセルがムズかしい。ガード時の反撃は覚悟すること。

スーパーコンボを使わなくても十分痛いぞ

しゃがみ弱K

→ 立ち中P

→ 立ち強K

→ しゃがみ中K

→ 疾駆け(影すくい)

相手の起き上がり、昇龍拳などの震地に狙う。前述の首狩りと同じで、画面中央でもキマるし、与えるダメージも大きい。確実に修得すべし。

立ち強K→しゃがみ中Kはキャンセルがからないので、➡+中K連打でつなげ、そのままレバーを➡と入力して、影すくいでキャンセルしよう。

前方ジャンプ強キックやめくりジャンプ中キックからつなげると、それだけで相手を気絶させることも可能だ。

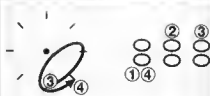
しゃがみ弱K

→ 立ち中P→立ち強P

→ 武神剛雷脚

難易度が高いわりに、スバ抜けたダメージを与えられない。早めにコマンドを入力しないと、最後の立ち強パンチがキャンセルされないのが難点。

オススメの入力順序



状況別戦略

的確な判断で最善の行動をとろう

対空に使える技

しゃがみ強パンチは、相手が攻撃する前にヒットさせないと、相打ちになる可能性が高いのか難点だが、ヒット時に強・武神旋風脚や武神八双拳でキャンセルすれば、空中連続ヒットで追加ダメージを与えられる。武神旋風脚のほうがラクで確実だろう。

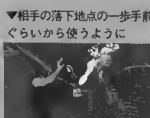
立ち強キックは、ジャンプの軌道が

ゆるやかな春麗やベガなどに使う。一歩前に移動しながら攻撃するので、使う間合いを覚えておこう。

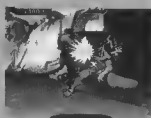
武神旋風脚も対空になるが、真上からの攻撃に弱いので、なるべく遠間からの跳び込みに対して使おう。



▲落とせる間合いに相手が入ったら、速攻で落とせ



▼相手の落下地点の一步手前ぐらいから使うように



▲強のみ全身無敵が長め。引きつけると空振りやすい

ダウン回避技を使われたとき

ガイにはとっておきのダウン回避技攻略法がある。まずは、しゃがみ強キックなどで転ばせ、相手がダウン回避してくるタイミングに、しゃがみ弱キックを使う(たとえダウン回避してこなくても)。しゃがみ弱キックが当たらなくても、つぎの立ち中パンチまでは使ってもソンはない。

弱キックが当たれば、そこから前述の連続技をキメる。もし、ダウン回避してこなければ、相手の起き上がりを

得意の2択で攻め込めば問題なし。これをやられた相手は、警戒してダウン回避をあまり使わなくなるだろう。



▲相手が落下するタイミングに合わせてしゃがみ弱キック



▲ダウン回避した相手がしゃがみ弱キックに当たったら



▲そのまま影すくいまでの5段攻撃につなげてしまおう

とにかく相手に近づく

ガイで調うなら、何かなんでも相手に近づくことが先決。そして、一度近づいたら、あらゆる攻撃を仕掛けて、より多くのダメージを与えるのだ。

飛び道具を持つ相手には、武神イズナ落としなどで近づき、飛び道具のない相手なら、ただ歩いて近づけばOK。とにかく間合いをつめよう。

武神イズナ落とし

▶強・武神イズナ落としで近づく。飛び道具を跳び越えたあとは、いったん耐落として降りて、状況を見てみよう



弱も使おう

◀立ち中キックが当たる間合いなら、そのままキャンセルして弱・疾駆けの踏み込みで近づくのも一つの手

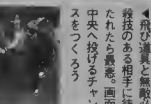
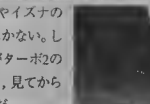
画面端の攻防は不利

相手が画面端に逃げると大変。まず、武神イズナ落としで投げられなくなるので、相手はしゃがみガードで守りをカタめてくるハズ。そんな状況だと、ガイは手をだしにくくなるのだ。あの疾駆けでさえ、中〜強ともにガード後の反撃を受けてしまう(強は近場ならヒットしても反撃される)。

したがって、弱・疾駆けやイズナの肘落としなどで攻め込むしかない。しかし、それもゲーム速度がターボ2の話。ターボ1やノーマルだと、見てから反撃されることが多いのだ。

とにかく攻める

▶ここまできたら、なりふり構わず中or強パンチで画面中央へ投げてしまおう。うまくいったら反撃開始だ



相手キャラ別 攻略法

ガイは、すばいフットワークを活かして闘うキャラなので、ゲーム速度が速ければ速いほど強い。

逆に、最低速のノーマルだと、かなり戦力がダウンする。ここに述べる攻略法は、ターボ1以上でないとは通用しない場合があることを事前に断っておく。

また、待ちに弱く、要塞と化した相手には、どうしようもないのが現状。攻められるときに攻めておきたい。

VS 春麗

一つのミスが、かなりの痛手につながる相手。とくに、しゃがみ強キックの連発は避けたい。ガードされたあと、千裂脚で反撃されることが多いからだ。しゃがみ強キックにかぎらず、どんな技もヒットさせることを前提として攻めていきたい。

攻め込まれた場合、注意するのは旋回蹴。食らってもガードしても、反撃はムズかしい。相手のラッシュは、ZEROカウンターで流れを断ち切ろう。それを覚えれば、対空技に立ち強キックを使う以外、VSリュウと同じだ。

VS ケン

攻めかたはVSリュウと同じだが、攻め込まれたときがやっかい。とくに、前方転身をたくみに使うケンには要注意。連続技からのキャンセルで前方転身を使ったあと、投げがくるか、稲妻カマト割りがあるか、足払いがあるかを見切るのはムズかしい。

そのほか注意すべきことは、昇龍拳や神龍拳は見た目以上にスキが少ないこと。とくに、神龍拳の着地に攻撃しても、再度の神龍拳や昇龍拳で返されてしまうことが多い。なるべく空中にいる間に対処しよう。

VS リュウ

攻め込むときの主軸となるのは、中・疾駆と強・武神イズナ落とし。対空技はしゃがみ強パンチで十分だが、めくり気味の空中竜巻旋風脚だけはどのようなしやうもない。ガードに徹するのが一番。攻め込まれてしまった場合は、ZEROカウンターを使って切り抜けよう。



相手の起き上がりに対しては、リバーサルを恐れずに攻め込んでいこう

う。コンボゲージがなかったり、もつたない場合は、ガード中にしゃがみ強キックを連打したり、リバーサルで弱・武神旋風脚を使うしかない。

波動拳で押されても、武神旋風脚で抜けられる。前方ジャンプ↓+中パンチで軌道を変えて攻めるのもいい。



起き上がり直後を武神イズナ落として奇襲し、投げるのもいいだろう

VS ナッシュ

かなりの強敵で、完全に待たれるとツラすぎる。ソニックブームを連発されたら、イズナの肘落としてジリジリ近づこう。先読みできれば、影すくいで下をくくれるが、ガード後の反撃を考えると、前者のほうが確実。

画面端以外でナッシュを転ばせた



画面端に武神イズナ落としを投げたら、確実に武神八双拳をキメよう

ら、強・武神イズナ落として相手の頭上へ跳び込む。たとえ、ナッシュがサマーソルトシュエルを使ってきても、こちららは攻撃を食らうことなく投げられる。

また、相手が画面端近くにいるとき、武神イズナ落としがキマったら、着地と同時に武神八双拳を使って、確実にダメージを蓄積させていこう。



サマーソルトシュエルがスカッたら、最大級の連続技をたたき込め!

VS ガイ

基本は待ち。相手に攻撃させ、それに対応するカタチが一番いいだろう。さきに攻撃されて注意すべきは武神イズナ落としぐらい。

体力差が大きくても、一度転ばせれば逆転のチャンスはある。コンボゲージはZEROカウンターに使う。



ガードしつづけるの相手には、弱・疾駆けりといったフェイントも効果的

VS バーディー

通常は立ち中キック→武神イズナ落としで攻める。ブルホーンはしゃがみ強パンチで返して、さらにキャンセルでイズナの肘落としにつなぐ。これで少しずつ押し返していき、相手が画面端の手前にいたら、武神イズナ落とし→武神八双拳をキメよう。

バーディーが近づいてきても、しゃがみ強キックなど、ガード後のスキが大きければ乱用せず、しゃがみ中キックなどを多用すること。攻め込まれたときは、迷わずZEROカウンターを使い、つねに先手を保ちたい。

VS ソドム

攻めかたは、VSバーディーと同じだが、後転移動起き上がりでの逃げには苦勞する。疾駆け(影すくい)などで追いかけて、画面端に追いつめよう。

起き上がりは攻めるときは、起き上がるタイミングの個人差に合わせ、少し早めに技を重ねよう。

1回目は、ガード不能技(ガード不能技)を重ねられると、そこからの連係でござり体力を奪われてしまう。解決策は、リバーサルで強・武神旋風脚や武神剛雷脚を使うしかない。

VS ローズ

■+中K(スライディング)は、しゃがみ中キックや武神旋風脚でツブせるが、実際はガードしたほうが安全。ただし、それに倣するとスライディング通常投げの恐れがあるので、スライディングをガードしたときにZEROカウンターをキメるか、ガード直後から■+強Kを連打して反撃しよう。ただし、ここでローズが通常投げではなく、スーパーコンボを使った場合、後者は確実に負けてしまう。

一方、こちらから攻めるときは、通常どおりの戦法で構わないが、しゃが

VS アドン

クセのある必殺技と、こちらの攻撃を一方向的にツブす基本技があり、足払い(とくにしゃがみ強キック)を多用すると、イタイ目を見かねない。

また、アドンの跳び込みをしゃがみ強パンチで迎撃しようとする、互いの判定がカミ合わず、攻撃が当たらないことがあるので注意したい。

それらをのぞけば、普通に攻めていても構わない。少し押され気味のようだったら、ここぞというところでZEROカウンターを使って、自分の流れを取りもどそう。



起き上がりには中パンチを重ねるのも、かなりムスカしくなっている

み強キックを多用すると、ガード後にしゃがみ弱パンチで返される可能性が高いので避けたほうがいい。

なお、ローズは起き上がりが見た目よりも遅いので、技を重ねるタイミングは少し遅めに。武神イズナ落としても、重ねるのがムスカしいため、何度も試してタイミングを覚えよう。

VS サガット

相手の戦法が、グランドタイガーショット主体なら、弱・武神旋風脚で抜ける。かたくなに待つタイプなら、イズナの射落としの急降下を利用してタイガーブロウを誘おう。

中間距離では、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キック、しゃがみ中パンチで相手の「[[をツブ]]ていこう」

こちらのしゃがみ強キックに、垂直ジャンプ攻撃でケンセイする相手には、強・武神旋風脚をたたきこむといい。サガットの起き上がりは、通常より遅めなので、技を重ねるときは注意。

VS ゴウキ

新空波動拳の連発だけでもツライ。ただ、垂直ジャンプや前方ジャンプから撃ったら反撃のチャンス。すかさず強・武神旋風脚で反撃しよう。

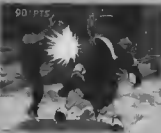
接近戦に持ち込めば、得意な連続技のチャンスが増える。ゴウキは、受けるダメージが大きいという欠点を持つので、スキあらば可能なかぎりの連続技をたたきこみ、イッキに体力を奪ったり、ビヨらせたりしよう。

ゴウキの技は、安定して強いが、新空波動拳をのぞけば、VSリュウとほぼ同じ感覚で対戦できる。

VS ベガ

遠距離からサイコショットを連発されるとツライ。三角跳びで近づくが、強・武神イズナ落として脱出するのが無難だろう。ただし、相手のコンボゲージがあるときに、うかつな跳び込みは避けたい。サイコクラッシャーで落とされてしまうからだ。

中間距離では、ダブルニープレス対策として、立ち弱パンチや立ち中キックでケンセイしていこう。しゃがみ強キックは、むやみに乱発せずに、ガードした直後に使おう、相手が何かしようとしたところにヒットさせることが



ベガの起き上がりは少し早く、接近戦のチャンスを見逃さないように

可能だ。

問題は、ヘッドプレス+α.とりあえず、ヘッドプレスはガードして、サマーソルトスカルダイバーで降下したところに合わせて、しゃがみ強パンチで迎撃する。ただし、一方的に負けることもあるので、どちらもガードに徹したほうが安全だ。

VS ダン

波動拳がないリュウ、と思って聞えはいい。起き上がるタイミングもリュウと同じだ。

しかし、疾駆けやしゃがみ強キックなどが、強・断空脚でツブされるのがイタイ。これらの技は、カウンターや連続技として使っていこう。

断空脚を単体で仕掛けてきた場合は、強・武神旋風脚で確実に反撃できるようにしたい。ほかの技ではガード後の反撃は間に合わず、ZEROカウンターも1-2ヒット目に使おう、空振ったあとで反撃されてしまうので注意。

対2P戦 攻略

バーディー

BIRDIE

長所と短所

バーディーの長所といえば、マダラーチェーンを中心とした、破壊力の大きさだろう。ジャンプ攻撃が打ち負けにくいのも特徴の一つ。逆に、短所といえば、動きの遅さと敵の攻撃を食らいやすい大きな身体が。

長所を最大限まで引き伸ばして、短所を埋める!



▲ジャンプ攻撃の強さはトップクラス。うまく使えば大きな武器となる



▲投げ主体のキャラなので、相手を追いつめなければ戦を主導できない

有効な基本技&特殊技

バーディーは、必殺技だけで勝負がキマることが多いので、基本技や通常投げをおろそかにしがちである。

だが、彼の必殺技は、基本技や通常投げを組み合わせでこそ真価を発揮できる。とくに、基本技を状況によって臨機応変に使いわけることが重要だ。

しゃがみ中キック

やたらとリーチが長い。遠距離からこまめに使って、相手の攻撃をケンセイしていこう。これだけで相手は手はだしづらくなるぞ。対空技に使える場合もある。



▲連動拳を繋ぐのを見てから使つて相打ちがとれる。トドメの一撃としても最適

立ち強パンチ

この技もリーチが長い。ケンセイにも使用できるが、メインは対空。相手の跳び込みを意外なほど返せるぞ。



▲確実だが、ダメージは少なめだ

立ち強キック

2段攻撃で、2ヒット目はしゃがみガード不可になっている。1ヒット目は対空技になったり、足払いをスカしたりできるぞ。



▲攻撃をスカらせつつ一歩前進

ジャンプ中キック

攻撃判定の出現がそこそそ早く、足が上に向いているため、ジャンプしてきた相手に対して有効だ。たとえ空中ガードされても、相手を画面端に追いつめることができる。



▲相手がジャンプしたと思つたら、すかさずジャンプ直後の中キックを振る。弱(中)パンチでも代用可

ジャンプ強パンチ

こちらから跳び込むときによく使う。ジャンプ強キックに比べると、相手の対空技をツブしやすい。悪くても相打ちだ。



▲早めに仕掛けて対空技をツブせ

しゃがみ強キック

リーチが長く、ヒットした相手を転ばせることができる。ただし、動作はそれほど速くない。2択攻撃に利用することが可能。



▲ダウン回避技には注意しよう

有効な必殺技

バーディーといえば、必殺投げのマーダラーチェーンが強いというイメージがあるだろう。破壊力の大きさ、投げ間合いの広さともに、文句のつけようのない技だと言える。

しかし、世の中はそんなに甘くない。この技は、コマンド完成から相手をつかめるまでのタイムラグがあるので、ジャンプで回避されたり、早めの攻撃で簡単に反撃されてしまうのだ。

結局、マーダラーチェーンは、しゃがみ強キックとの基本的な2択攻撃を中心に、ほかの基本技や突進技を組み合わせ使っていかなければならない。

スーパーコンボゲージの使い道

キャラによっては、コンボゲージをタメることを前提とした闘いかたもあるが、バーディーの場合、ムリにコンボゲージを稼ぐ必要はない。

彼のスーパーコンボは、性質面から

ブルリベンジャー

ジャンプで逃げられやすいので、相手が飛び道具を撃ったときなど、絶対にジャンプされない状態を狙おう。コマンドのボタンがPなら近く、Kなら遠くに跳んでいくことを忘れずに。

ザ・バーディー

突進するスピードが速く、相手のガードが間に合わないことが多い。これを利用して、相手が攻撃を空振りしたところを狙ってみよう。

また、ブルリベンジャーとちがひ、レベルによる性質の変化があるので、使い分けが必要だ。



▲攻撃のガード直後コマンドを入れよう。相手は何もできないまま食らうぞ

本当に有効かどうかはプレイヤー次第

ブルホーン

コマンド完成(ボタンを離した)直後は完全無敵。これを利用して、相手の跳び込みや飛び道具を回避することができる。



▲起き上がり時に跳び込まれても、回避しつつ反撃だ

▼ガードされても反撃を受けない。ここからの攻めが強力

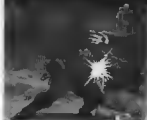


マーダラーチェーン



▲この破壊力は捨てがたい。警戒していない相手には、パン狙っていきましょう

ブルヘッド



▲近くでガードされるとキが大きいので、なるべく連続技に組み込んでいけ

スーパーコンボはムリに狙わなくてもOKか？

見ると、必殺技で代用できるケースが多いからだ(もちろん例外はある)。スーパーコンボにはこだわらず、基本技や必殺技で闘っても、十分に強さを発揮できる。

相手がバーディーとの対戦に慣れてくると、スーパーコンボが必要な状況は減っていく。したがって、タマったコンボゲージは、ZEROカウンターに使うといいだろう。



▲相手がジャンプ攻撃を空振ったあとの隙地に狙ってみよう。タイミングはシビアだが、キマればハウハ

ZEROカウンター

バーディーは身体が大きく、相手の跳び込みの打点が高くなる傾向にあるので、対空技としてのZEROカウンターが使いやすい。相手の攻撃のラッシュを防ぎたいときも、ZEROカウンターで一度転ばせておこう。間合いが離れてしまうが、それはガマン。



▲追いつめられてうしろしような相手にはZEROカウンターしかない



▲キャンセル飛び道具もムダな気が。しかし、バーディーの肩には無力

有効なコンビネーション

A 前方ジャンプ直後の弱キックは、しゃがみガードを固めている相手にも当たるので、そこから投げる。Bは動作の短い挑発で相手の攻撃を誘って、反撃するというもの。Cは、スキが小さいブルホーンからのコンビネーション。とくに、ザ・バーディーは、反撃を試みる相手に有効だ。Eはしゃがみガ

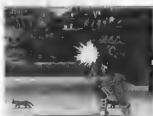
マードラーチェーンの存在で相手をビビらせろ

ワシがバーディー

▶コンビネーションとは言いがたいが、相手が起き上がった直後に直接マードラーチェーンをキめることを前提とした2択攻撃

ード不可の立ち強キックで、相手に一歩近づいてから攻めるときに使う。

Gは、攻めの基本といっても過言ではない。最後のしゃがみ強キックまでは連続技としても成立する。



▲まずは、おもむきに飛び込もう。攻撃はどれでもいい



▲基本的に、つぎの攻撃はしゃがみ強キックがいいのだが



▲投げを警戒していない相手にはマードラーチェーンだ



◀このあと、着地して投げれる。着地までに反応されないでキマるだろう

A 前方ジャンプ直後の弱K → 通常投げ

B 挑発 (レバー中立) → フルリベンジャー

C ブルホーン → マードラーチェーン
→ ザ・バーディー
→ フルリベンジャー
→ 立ち強K

D (相手の起き上がり) → マードラーチェーン
→ しゃがみ強K

E 立ち強K (空振り) → マードラーチェーン
→ 飛び込み

F 前方ジャンプ強K → 立ち弱K → しゃがみ強P → フルリベンジャー

G 前方ジャンプ強K → 立ち弱K → マードラーチェーン
→ しゃがみ強K

有効な連続技

マードラーチェーンだけのキャラクターじゃないぞ

**立ち弱K
→ しゃがみ強K**

飛び込みからつなげたり、昇龍拳などのスキにたたき込もう。地味だが、利用価値は高いので、さまざまな状況で使うことができる。タメができてないときは、迷わずコレだ。

**重ね立ち強キック
→ しゃがみ強キック**

起き上がりにしゃがみガードするクセがある相手や、マードラーチェーンを恐れてジャンプで逃げようとする相手に使っていく。しゃがみ強キックは立ち強パンチでも可。

**前方ジャンプ強K
→ 立ち弱K
→ しゃがみ強P
→ ザ・バーディー**

コマンド入力が面倒な人は、最後のザ・バーディーをブルヘッドで代用してもいい。

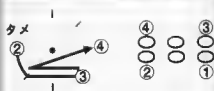
**立ち弱K
→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K**

めずらしく、弱→中→強とつながる連続技で、飛び込みからでも有効。それぞれがギリギリでつながるため、目押しでキメられるようにしたい。

**重ねブルホーン
→ ザ・バーディー**

間合いが離れるマードラーチェーンやフルリベンジャーから狙える。弱中強三つ押しのブルホーンを相手の起き上がりに重ねつつ中にタメて、ヒットしたらザ・バーディーで追いうちだ。

オススメの入力順序



状況別戦略

数々の状況をモノにして試合を有利に進めよう

相手が跳び込んできた場合

基本的には、立ち強パンチでいいのだが、ハズすと地獄を見ることマチガイなので、確実に落とせるときだけ使っていこう。近距離の場合は、立ち強キックやしゃがみ強パンチで落とすほうが確実だ。

必殺技では、早めに仕掛けたブルヘッドやブルホーンが強い。しかし、あ

まりに早すぎるのもダメ。ブルホーンを引きつけて使い、全身無敵で相手の攻撃をやり過ごす手もあるが、その場合も投げや連続技を食らうことがあるので要注意。

こんな手もある

▶むやみに地上で落とそうとせずに、こちらもジャンプして空中戦を挑んでもいい



スーパーコンボでは、左ページの「着地にブルリベンジャー」が使える。対空技はいろいろあるが、失敗して連続技を食らっては意味がない。ムリせずガードすることも大切だ。

相手を転ばせた場合

しゃがみ強キックなどで相手を転ばせれば、イッキに攻め込むチャンスが生まれる。少し前進して、相手の起き

上がり（マーダラーチェーンorしゃがみ強キックの2択で攻めよう。

ダウン回避技を多用する相手には、早めの立ち強キックやしゃがみ弱（強）キックをたたき込みたい。

自分の目前で起き上がりそうな間合いなら、少し危険だが、前転から立ち上がる瞬間に、垂直ジャンプ強キックや通常投げを狙ってみるのも手だ。

反応速度がカギ

▶相手が地面に落下するとき、少し前進してみよう。こうすると、相手がダウン回避してくる可能性が高くなるのだ



▶パンチ投げのあとは、ちようど手前に転がって、くるので投げ返しやすいくる。

飛び道具を連発された場合

飛び道具を持つキャラを相手にした場合、バーディーは相手の飛び道具をかくぐって闘う必要がある。コンボゲージさえあれば、どちらのスーパーコンボでも回避→反撃ができるので、ここでは、ゲージがないときの対処法を紹介していこう。

基本は、飛び道具を先読みしての跳

び込み。硬直した相手を攻撃するなら前方ジャンプ強キック、対空技をツブすなら強パンチを使う。

飛び道具を引きつけてのブルホーンもいい。弱+中ボタンなら、ほとんど

移動せずに回避できる。これを中間～遠距離で使って、相手のケンセイを誘い、跳び込みやブルリベンジャーで奇襲をかけよう。あとは、空中ガード→ダウン回避技ぐらいか。

間合いに注意

▶ダウン回避技で接近するときは、相手の動向に注意する。先読みされたり、近距離だと反撃を受けてしまうぞ



ラッシュのかけかた

ブルホーンや跳び込みで近づいたら、相手を逃がさないように、立ち強パンチやブルヘッドなど、ジャンプを事前

にツブす攻撃を混ぜて攻めよう。ガード後の反撃に対しては、しゃがみ中キックでツブすか、立ち強キックで足払いをスカらせてからマーダラーチェーンをキメるといい。

使えるブルホーン

▶ブルホーンはガードされてもこちらが有利。しゃがみ弱キック→弱ブルヘッドやザ・バーディーが有効だ



使える中キック

▲起き上がりに重ねたしゃがみ強キックがガードされてしまったときは、しゃがみ中キックでフォローしよう



相手キャラ別 攻略法

バーディーは、相手に主導権を握られて当然のキャラと思っていい。ラクに勝てるキャラは存在しないのだ。

したがって、相手のペースを自分の攻め手に利用する必要がある。1ラウンド目のうちに、相手の攻撃パターンを見切っておこう。

そして、自分が思いついた戦法を試せるだけ試すつもりで、しだいに攻めていくのだ。

VS リュウ

とりあえず、自分のしゃがみ中キックがギリギリ当たるような間合いで闘うのがベストだ。ここから波動拳を跳び越えて攻められるかどうかで、勝率が大幅に変わってくる。

相手の攻めに対しては、とくに空中竜巻旋風脚を地上から迎撃する手段が



「たとえ空中ガードされてもいい。追いつくことに意義があるのだ」

ないのが難題。リュウが少しでもジャンプしようものなら、前方ジャンプ中キックで追い返してやろう。反応が遅れたら、後方ジャンプ中パンチに切り替えるといい。

これで、相手を画面端へと追いやり、前述の間合いで闘えば、おのずと相手にもプレッシャーを与えられる。



「中間距離での真空中波動拳を食らいやすい。空中ガードできないので注意」

VS 春麗

こちらの跳び込みは、立ち強パンチで返されやすいので、比較的強いジャンプ強パンチで跳び込もう。

地上戦では、相手の足払いをツブしやすい立ち弱キックを多用しよう。また、立ち強キックによるスカリーマダーチェーンも有効だ。



「跳び込まれたら、ブルホーンでジャンプ攻撃をスカリー近づけよう」

VS ナッシュ

遠距離戦になりやすいので、ソニックブームを撃ったところへ跳び込み、イッキにカタをつけよう。相手の起き上がりを攻めるときは、立ち強キックを重ねて↓タメをツブしたり、ブルヘットの全身無敵を重ねて、サマーソルトシュルを回避→反撃するといった。



「つねには超フラクィー。体力を大きくリードすることができ」

VS ケン

基本的には、VSリュウと同じだが、ケンには前方轉身がある。この技をキャンセルで仕掛けられると、まず反撃できない。前方轉身からの攻撃がくると思ったら、中+強パンチのブルホーンで逃げるか、事前にZEROカウンターでツブしておこう。



「ヘタに反撃しようとする。大ダメージを食らう。ガードに徹しろ」

VS ガイ

しゃがみ強キックがライバル。垂直ジャンプ強パンチ(弱キック)でケンセイするか、先読みのブルホーンで反撃するしかないだろう。

武神イズナ落としもツライ。画面端を避けて、飛び掛ければいい。そこで立ち強キックを使えば、キャン



「後方ジャンプと同時に強パンチを使う。何とか逃げられるといいが……」

セルから仕掛けられても反撃可能だ。相手が立ち中キックをチクチク当てにきたら、立ち強キックでスカそう。疾駆け(影すくい、首狩り)をガードしたあとは、立ち弱キックからの連続技がマダーチェーンで確実に反撃しよう。首狩りはヒット後でも反撃できることが多いので覚えておくべし。



「ガード後は落ち着いてコマンド入力。ブルヘッスを暴発させないように」

VS バーディー

相手の必殺投げ(とくにブルリベンジャー)は、ジャンプで逃げられないことがある。つねに、ブルホーンで反撃できるようにタメておこう。

相手の跳び込みは、相打ち覚悟の立ち強パンチで迎撃する。ブルホーンはしゃがみ中パンチで止める。



「跳び込みを迎撃できる。かろうじて、勝負の展開もガラッと変わる」

VS ソドム

ジゴクスクレイブとしゃがみ強キック(スライディング)のガード後にマーダラーチェーンを使っても、相手のブツメツバスターやスライディングで一方的に負けてしまう。

基本として、立ち弱パンチでジゴクスクレイブに、立ち弱キックでメライ



同時に使うと、マーダラーチェーンはブツメツバスターに負けてしまう

ディングにケンセイしよう。つねに、ブルホーンをタメておき、相手の攻撃に合わせて使ったあと、マーダラーチェーンがらみの連係に持ち込みたい。

また、空ジャンプからのブルリベンジャーも有効だ。スライディングやガード不能技(立ち強キック)に合わせていくのもいいだろう。



スライディングにマトをしればジゴクスクレイブを使われてもキマる

VS アドン

ジャガーキックとジャガートゥースを、基本技で迎撃するのがキツイ。やはり、つねにブルホーンをタメて闘うことになる。地上戦では、相手の立ち(しゃがみ)強キックに対抗するため、立ち強キック、立ち弱キックをメインにしよう。



接近戦では、めくりジャンプ中キックだけは食らわないようにしたい

VS ローズ

中K(スライディング)が強く、立ち強キック(or弱キック)での迎撃は基本的に相打ち、たとえブルホーンで抜けられても、しゃがみ弱パンチ連打で返されてしまう。

したがって、相手の対空技やスライディングをツブすことを前提に、前方ジャンプ強パンチ(立ち強キック)でめ

込むしかない。近距離戦に持ち込んだら、スーパーコンボやZEROカウンターで反撃されないうちに、マーダラーチェーンをキメておこう。ローズの起き上がりが遅いことも忘れずに。

VS サガット

ブルホーン(おもに弱+中)や前方ジャンプ強パンチなどで相手に近づき、VSリウと同じようなしゃがみ中キックがギリギリ当たる間合いで闘うといいだろう。地上戦では、しゃがみ中キックをマメに使うと、相手の攻撃をツブせることが多い。



タイガープローは根元を食らわないが、意とダメージは少ない

VS ベガ

おそらくサイコショットを連発してくるだろう。ブルホーンでの回避は困難なので、跳び込んでからイッキにマーダラーチェーンで攻め込むしかない。ジャンプの早さにモノをいわせ、連続で跳び込み、相手をカクランしよう。あとは状況別戦略を参考に。

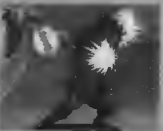


サイコショットを食らうとものすごくイラので注意

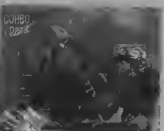
VS ゴウキ

一番やっかいな斬空波動拳は、事前には前方ジャンプ中キックでツブしたい。早めのブルヘッドで下をくぐり抜けてもいいし、弱+中のブルホーンで一時的に回避してもいい。

画面端で固められた場合は、ひたすらガードして、コンボゲージがタマ



相手の動きを先読みできれば、ブルヘッドでダメージを与えられる



もう反撃できないと相手に思わせてから大逆轉に転じるといい

VS ダン

強・断空脚には、立ち弱パンチやジャンプ中パンチでケンセイする。ガードしたあとは、画面端なら通常投げがブルホーンが有効だが、端以外だと間合いによっては反撃できないので、ZEROカウンターを使おう。基本技を主体とした地上戦を心がけるべし。



断空脚にブルホーンで反撃するときは、ギリギリまで引きつけよう

対2P戦 攻略

ソドム

SODOM

長所と短所

重量級だけに、動きが遅くて、攻撃を食らいやすい。しかし、ジャンプの滞空時間が短いので、跳び込みを迎撃されにくい。跳び込みとしゃがみ強キック（以下、スライディング）で近づき、そのまま押し切ろう。

まずは己のキャラを知れ



▲ソドムの鷹爪もソドムには簡単に3発ヒットしてしまう



▲ジャンプの軌道が低く、滞空時間も短いため、封割技で反割されにくい

有効な基本技&特殊技

状況に合わせて、的確な技を使おう

しゃがみ強キック

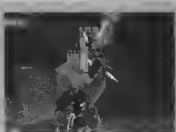
攻撃判定の出現の早さとスキの少なさから、この技を主体に闘いを組み立てていくことになる。飛び道具の下をくぐるのにも有効。



▲飛び道具の下をくぐりつつ接近

しゃがみ強パンチ

数少ない対空技の一つ。相手の真下から攻撃を当てる感じで使う。それほど強いワケではないので、過信しないように。



▲ツブされることも多い

立ち強キック

必殺技キャンセル可能なので、相手のスキに、この立ち強キックをたたき込み、ジゴクスクレイブやダイキョウバーニングにつないでいこう。リーチが長いので、ケンセイにも使える。

また、相手の起き上がりや、相手が空中で攻撃されたあとの着地に重ねておくと、間合いを問わずガード不能になる。前者の状況で狙うのが効果的だ。ただし、キャラによって、起き上がるタイミングが異なるので注意。



▲重ねると絶対にガードできない立ち強キック。詳細は超情報局（P.2）を

ジャンプ強キック

攻撃力や攻撃判定が大きいので、こちらから跳び込むときに活用したい。連続技につなげやすいのもポイント。



▲ジャンプ直後に使えば対空技に

後転移動起き上がり

ソドムだけの特殊技。ダウン回避技とかいひ、相手との間合いを離すことができるので、ラッシュから抜け出すことができる。



▲食らい判定があるので注意

ジャンプ弱キック

跳び込んだあと、相手との間合いを離したくないときは、ジャンプ弱キックよりも、こちらをオススメする。めくり攻撃もできるが、なぜか相手の左側から跳んだときしかめくれない。



▲相手を転ばせて、起き上がりにめくろう。ヒットしたと連続技につなげられる



▲右側からめくるように跳び込むと、絶対にジャンプ弱キックが空振ってしまふ

有効な必殺技

突進技のジゴクスクレイブは、弱→強になるほど移動距離が伸びていく。注意すべきは、中のジゴクスクレイブで、しゃがんだ相手に当たらない。食らった相手がダウンしない、弱や強より攻撃判定の出現が遅いと、とにかく問題点が多い。相手がジャンプするのを先読みしたときだけ使おう。強は、先端がギリギリ当たるように使えば、まず反撃を受けないぞ。

ブツメツバスターは、モーションが大きく、読まれると簡単に止められるのが難点。弱の間合いが一番広いので、それをメインにしよう。

スーパーコンボゲージの使い道

ソドムは、一度転ばせてからのラッシュに持ち込まないと、コンボゲージがタマりにくい。したがって、コンボゲージのムダ使いを防ぐために、LV2～3よりもLV1のスーパーコンボ、そ

確実にダメージを与えることを考える

してZEROカウンターを使うようにしていきたい。

ZEROカウンターは、攻撃判定の出現が早く、攻撃範囲が上下と前方に広いので、相手のラッシュや、打点の高

いジャンプ攻撃、ソドム以外のスライディングも返せる。

このZEROカウンターやLV1スーパーコンボで相手を転ばせ、起き上がりでの攻めにつなげるようにしよう。

メイドノミヤゲ

ブツメツバスターを警戒する相手は、近距離でソドムの攻撃を食らうと、後方ジャンプで逃げたり、反撃を試みたりする。そこでメイドノミヤゲ。基本的には、近距離で使おう。

デンチュウサツ

暗転後のモーションが大きいので、キメるのはムズかしいが、メイドノミヤゲがくるとして、ガードしている相手にはキマる。メイドノミヤゲと同じ状況で使い、2択をかける。

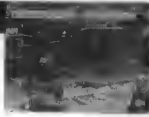
ZEROカウンター

とにかく攻撃範囲が広い。相手の跳び込みや、飛び道具(とくにキャンセルして使ってきたもの)をガードしたあとは、確実に返せるようにしよう。スーパーコンボより使う機会が多いぞ。

ジゴクスクレイブで押せ

ジゴクスクレイブ

走っているときは、かなり無防備になってしまうが、非常に使える。CPUのように、近距離から弱を連発するのにも有効な使用法だ。



▲このぐらいの距離から、強いジゴクスクレイブ



▲十手の先端を当てれば、反撃されてもガードが間に合う

ダイキョウバーニング

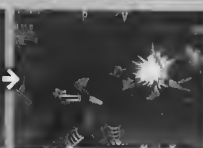


▲意外と攻撃判定が広い。地上の相手にキメるとコンボゲージを大幅に稼げる

ブツメツバスター



▲ギリギリの間合いで使うと、弱攻撃を連打されても、吸い込めることがあるぞ



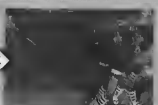
▲相手が立ち弱キックしてブツメツバスターを警戒して後方ジャンプしたところにメイドノミヤゲを当てる



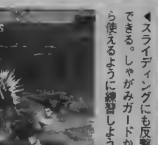
▲跳び込みから、立ち弱キックを当ててから使うと



▲メイドノミヤゲを食らった相手はガードすることが多い



▲そこでデンチュウサツで大ダメージ。相手を混乱させる



▲スライディングにも反撃できる。しゃがみガードから使えるように練習しよう

有効なコンビネーション

ソドムの連係は、連続技と思わせてブツメツバスター、ブツメツバスターと思わせて反撃、というものが多い。ブツメツバスターは、強になると攻撃力が上がるかわりに、つかむ(ジャンプする)距離が狭くなってしまふ。間合いに応じて使いわけよう。

Aは立ち弱キックを2回まで増やして、テンポをズラしてもいい。キャンセルして仕掛けるときは、少し遅めにコマンドを入力すること。Bは写真にあるとおり。

CとDとFは、跳び込みからの連係。ブツメツバスターで投げから、立ち弱キックからの連続技か、ジャンプ攻撃

を仕掛けるか、の3択になっている。

Eは遠距離からジャンプ強キックがヒットしたときに有効。相手がブツメツバスターを、ジャンプして逃げようとしたところに、中ジゴクスクレイブがヒットする寸法だ。

Gは画面端の相手に立ち強キックを、重ねるのではなく普通にヒットさせて、キャンセルでダイキョウバーニングへ

つないだときに成立する。

まず立ち強キックをキャンセルすると、つぎのダイキョウバーニングが連続技になる。これで相手を画面端に追い込んだあと、すぐに強ジゴクスクレイブで接近すれば、相手の起き上がりをも攻めることが可能だ。その前にダウン回避されても、強ジゴクスクレイブがツブしてくれるぞ。

お手軽2択

▶相手の起き上がりに、スライディングの終わりがちを重ねておき、ブツメツバスターor弱ジゴクスクレイブの2択攻撃を仕掛ける



A 立ち弱K → ブツメツバスター

B スライディング → ブツメツバスター
→ 弱ジゴクスクレイブ

C めくりジャンプ弱K → 後方ジャンプ弱K

F めくりジャンプ弱K → 立ち弱K → 立ち中K → ブツメツバスター

G 立ち強K → ダイキョウバーニング → 強ジゴクスクレイブ → 弱ブツメツバスター
→ スライディング

D 前方ジャンプ弱K → めくりジャンプ弱K
→ 立ち弱K
→ ブツメツバスター

E 前方ジャンプ強K → ブツメツバスター
→ 中ジゴクスクレイブ

有効な連続技

ソドムの連続技には、ZEROコンボやジゴクスクレイブだけでなく、ダイキョウバーニングも組み込める。

しかし、連続技をガードされた場合、ジゴクスクレイブは反撃されないうち、ダイキョウバーニングだと……ということも覚えておきたい。

相手のスキにたたき込んで大ダメージを与えろ

めくりジャンプ弱K
→ 立ち弱K → 立ち中K
→ 立ち強K
→ 強ジゴクスクレイブ

めくりジャンプ攻撃だと 相手との間合いが広がらず、4ヒット目の立ち強キックが確実にヒットする。

立ち弱K
→ しゃがみ強P
→ LV2~3メイドノミヤゲ

メイドノミヤゲを組み込んだ連続技。跳び込みからもつながる。入力ミスでジゴクスクレイブが暴発しても、ちゃんと連続技になるので安心だ。

立ち強K
→ ジゴクスクレイブ

昇龍拳のスキなどに使う。立ち強キックがギリギリ届いたときでも連続技になるぞ。ジゴクスクレイブを強にすれば、相手をダウンさせられる。跳び込みからキメてもいいだろう。

通常投げ
→ LV1メイドノミヤゲ

画面中央付近から相手を投げ、相手が画面端に引っかかれば、直後のメイドノミヤゲが空中連続ヒットする。とりあえず、2ヒットすれば、通常投げ1回ぶんのダメージが追加できるぞ。

オススメの入力順序



状況別戦略

それぞれの状況に合わせ、的確な対応を覚えよう

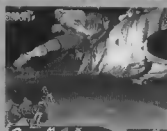
有効な対空技は？

確実なのは、ZEROカウンター。相手の跳び込みをガードしてからコマンド入力すれば十分間に合うし、ヒットすれば相手が転ぶので、起き上がりを攻めることができる。ただし、こればかり狙っていると、スカシ投げをされる恐れがあるぞ。技の性質上、何度も使用できないのが最大の欠点か？



ガードした瞬間からコマンドの入力を開始すれば十分間に合う

基本技による迎撃は、引きつけてのしゃがみ強パンチと、早めの垂直ジャンプ強キックがあるが、イマイチ信頼性に欠ける。また、これらの対空技で



強力な跳び込みには負けてしまうしやがみ強パンチ。過信するべからず

迎撃しても、相手との間合いが離れてしまい、連係につなぐことがムズカしいので、ムリせずガードすることも大切だ。

スライディングのススメ

何かしらの攻撃で相手をダウンさせたら、すぐにスライディングで近づく。これは、相手がダウン回避しても迎撃できるようにするためだ。そして、相手が完全に倒れるまでスライディングをくり返し、その起き上がりにもスライディングを重ねてみよう。

ここから、メイドノミヤゲとテンチ

ユウサノの2択攻撃を仕掛ける。テンチユウサツがキマったら、つぎはメイドノミヤゲ。その逆も、またしかり。どちらかと言えば、メイドノミヤゲのほうがキマリやすいはずだ。

スライディングからの2択

▶ダウン回避した相手を転ばせても、再度ダウン回避してことがあるので、しつこくスライディングを使う



▶メイドノミヤゲとテンチユウサツは最初のボーンが少し違うので、慣れた相手には効かないかも



飛び道具を連発されたときの抜けかた

ソドムは中間～近距離戦が得意なので、遠距離から飛び道具を連発されるとキツイ。リュウ、春麗、ケン、ローズは、発射後の硬直が長いので、跳び込みやスライディングで対処できるが、問題はナッシュとベガ。硬直が短い彼らと闘うときは、あの手この手で、行動パターンを変えよう。

タイミングをズラす

▶ベガのサイコショットには、跳び込むだけでは近づけない。スライディングでぐり、そのまま跳び込み



奇襲も使ってみる

◀いっそのこと、ZEROカウンターで、飛び道具を再発射させるタイミングをズラそう。ただの跳び込みは危険だ

ダウン回避技の良否

無敵必殺技を持っていないソドムは、相手に転ばされてから、そこを攻め込まれると、かなり苦しくなる。

そのため、ダウン回避技の後転移動起き上がりを使いたい。通常のダウン回避技は、無防備で相手に近づくため、なるべく使わないように。

後転移動起き上がりは、自分が画面



◀ たった一回ダウン回避しただけで連続技、これが画面端でなければ……

端にいと、間合いが離れず、簡単に反撃されてしまう。また、相手の近くで使ったときも、相手から離れる前に攻撃されやすい。つまり、そんな状況



◀ 後転移動起き上がりを使ってもこのとおり。もう少し離れて行なうべし

では、倒れつばなしのほうがいいワケだ。もちろん、相手がダウン回避技を警戒していないようなら、バリバリ使っていこう。

相手キャラ別 攻略法

キワめたガイ、ローズ、ゴウキとは、勝負にならないと言っても過言ではない。これらのエキスパートと闘うのは、自殺行為と思っていいだろう。

リュウ、ケン、ダンには、比較的ラクに闘える。それ以外のキャラに対しては、苦しいながらも勝ててくはない。相手から見れば、一発逆転性の高いソドムはブキミでイヤなキャラクターだからだ。

VS リュウ

近距離からのスライディングで転ばせたあと、その起き上がりを攻めるパターンが有効な相手。

近い間合いでの波動拳は、スライディングでくぐれるが、多用すると旋風脚で止められてしまう。立ち強キックのケンセイをおり混ぜよう。



◀スライディングは旋風脚で止められてしまえば、近くなと投げ返しが可能

相手が起き上がり昇龍拳を多用するタイプなら、立ち強キックを重ねると思わせて実際は何もせず、昇龍拳をガードしてから反撃する。

リュウのジャンプ攻撃、近～中間距離の波動拳、竜巻旋風脚は、すべてZEROカウンターで返せるので、先手を取りやすいはずだ。

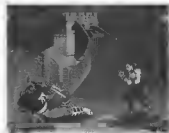


◀めくり空中昇龍拳旋風脚が、かなりヤツライ。落ちていてガードしよう

VS 春麗

春麗の跳び込みは、しゃがみ強パンチで迎撃する。鷹爪脚やジャンプ強パンチに負けることはあるが、ソドムのほうが分はいい。気功拳はスライディングで返せるが、警戒してあまり使っていないので、地上戦が予想される。

春麗は移動スピードが速いため、間



◀動きを予測してスライディング。間合いギリギリから使うのがポイント

合いがつかみにくい。とくに、しゃがみ中キックを多用された場合、相打ち覚悟（ツブされることもある）のスライディングを使いつつ、ジゴクスケレイブの弱と強を、間合いに応じて仕掛けていこう。なお、春麗のしゃがみ攻撃は動作が早く、ZEROカウンターで返しづらいので要注意。



◀鶴脚落へのZEROカウンターは、あさつての方向に攻撃してしまふ

VS ケン

VSリュウと同様に、スライディング主体の攻めでOK。ケンは旋風脚がないので、スライディングを止める手段が少ない。積極的に攻めていこう。

ただし、ケンのコンボゲージがたまっているときに起き上がりを攻めると、昇龍裂破で反撃されるぞ。



◀スライディングだけを警戒している相手には、比較的跳び込みやすい

VS ナッシュ

遠距離からソニックブームを連打されると、近寄るのがムズかしい。何とか近づいて、接近戦に持ち込みたいが、ナッシュの対空技が強く、うかつに跳び込めない。

スライディングでソニックブームをくぐったり、地上&空中ガード、垂直ジャンプを使いわけ、ナッシュの攻撃のタイミングをズラしていこう。

接近戦では、スライディングを使ったときに跳び込まれると、ちょうどめくりジャンプ攻撃を食らうことになり、そこから連続技をキメられてしまう。



◀ワザと跳び込み、サマーソルトシュルを誘うのも手だ

ナッシュの跳び込みは、近場ならしゃがみ強パンチで返せるので、つねに警戒しておくように。

相手の起き上がりに立ち強キックを重ねると、ガード不能財になるばかりか、たとえリバーサルでサマーソルトシュルを使われても相打ちになる。恐れずガンガン使っていこう。

VS ガイ

一度転ばされると、そこからのラッシュで最後まで何もできない可能性がある。そのため、スキを見せないように、こちらの動きを大きく限定する必要がある。

なんとかガイを転ばせて、起き上がりを攻めたいが、スライディングだと、相打ちになることが多い。中間距離から強ジゴクスケレイブを使ったりが、相手を転ばせやすいだろう。

立ち中キック→武神イゾナ落としはわかっていても返しづらい。打開策は、後方ジャンプ弱パンチぐらいか。

VS バーディー

突進技のブルヘッドとブルホーンは、早めのスライディングで返そう。遅くても相打ちですむぞ。マダラーチェーンがくるとわかっていれば、ブツメツバスターで、一方的に反撃できる。跳び込みやジゴクスクレイプで自分のペースに持っていこう。



▲早めのダイキョウバースリングでも勝てる。相手を追いつめて一石二鳥だ

VS ソドム

スライディングはZEROカウンターでも返せないで、その応酬になる。相手が連発していれば、ガード後のスライディングでツブせるぞ。

こちらの起き上がりを攻められたら、後方ジャンプで脱出するか、相打ち覚悟のメイドノミヤゲで反撃すべし。



▲一度転ばせれば、こちらのペース。スライディングをメインに攻めよう

VS アドン

ジャガーキックでの固めがコワイ。後方ジャンプで逃げたり、ZEROカウンターで反撃することはできるが、画面端に追いつめられ、しかもコンボゲージがないと大ピンチだ。スライディングによる反撃もツブされてしまう。そこでの対処法は、ガードを固めたままコンボゲージがたまるのを待つか、相手が倒れかけたところで反撃するしかない。

ゲージはZEROカウンターのために使い、相手のラッシュを返しつつ、その起き上がりを攻めよう。

VS ローズ

メイドノミヤゲもツブす、相手の▼+中(スライディング)がライバルなので、こちらもスライディングで応戦したいが、中間距離だと良くて相打ち、近距離だとローズの立ち中キックなどもツブされる。ZEROカウンターで返せるのが唯一の救いか？



▲相手のラッシュは、とにかくZEROカウンターで転ばせよう

VS サガット

サガットの飛び道具は、グランドタイガーショットさえもスライディングでくぐれるのでコワイくない。

注意すべきは、跳び込み。攻撃されるタイミングによっては、しゃがみ強パンチですら一方的に負けることが多い。また、スライディングしたときに跳び込まれるのもマズイ。

遠距離戦では、スライディングを使っていけば問題ないので、中間～近距離で相手の跳び込みにどう対処するかポイントとなるだろう。ムリせずガードするのも一つの手だ。

VS ゴウキ

後方ジャンプ斬空波動拳と豪波動拳の連係をされると、近づくのが困難になる。前方ジャンプ斬空波動拳なら、ZEROカウンターで返せるが、通常はひたすら前進するしかない。接近戦では、立ち強キックにスライディングをはからめて攻めていきたい。



▲団体がデカイので、斬空波動拳をスライディングでくぐるのがキツイ

VS ベガ

近づけばこっちのもののだが、それまでがひと苦労。サイコショットの連発をスライディングでくぐりつつ、接近したらイッキに跳び込む。

ダブルニープレスは、見てからガードするのがムズかしいので、先読みで垂直ジャンプ強キックを当てるか、近



▲ジャンプ弱キック→立ち強キック×2→ブツメツバスターがキマリやすい

づくフリをして誘い、ZEROカウンターで反撃しよう。

ヘッドプレス&サマーソルトスカルダイバーは、しゃがみ強パンチで一方的に勝つこともあるが、それは相手のタイミングしだい。どちらもZEROカウンターで返せるものの、すなおにガードするのが懸命か。



▲サイコショットを跳び越えるときは、サイコクラッシュに要注意

VS ダン

断空脚はコワイが、垂直ジャンプ強キックでツブしたり、スライディングの使用をひかえれば、VSリユウと同じ感覚で闘える。立ち強キックやジゴクスクレイプによる中間距離戦を維持しよう。断空脚をガードしたときは、ZEROカウンターで返すこと。



▲中間～近距離では断空脚に注意する。垂直ジャンプでケンセイせよ

アドン

ADON

対2P戦 攻略

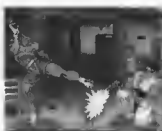
長所と短所

アドンの技は、全体的に攻撃判定の出現が遅いため、手軽につなげられる連続技がない。しかし、攻撃判定が広く食らい判定の小さい基本技と、ズバ抜けたスピードを誇る必殺技を持ち、接近戦では優位に立てるキャラだ。

ツブしにツブして、ひたすら攻めるキャラだ



▲ほかのキャラにくらべ、連続技を使える状況が限定されているのがイタイ



▲基本技でケンセイし、必殺技でたたく。相手の攻撃をツブしまくろう

有効な基本技&特殊技

すべての技の使いどころを覚えよう

アドンの基本技&特殊技は、ちょっとクセがありそうで、使いづらいイメージを受ける。

しかし、相手の技をツブしやすいものが多いので、それぞれの技の使いかたさえ覚えれば、接近戦を有利に進めることができるぞ。

キック投げ

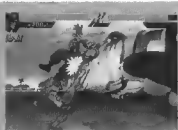
相手を投げるときは、Kボタンでの投げを使うこと。Pボタン投げは、相手の滞空時間が長くなり、ダウン回避されやすいからだ。投げたあと、間合いが離れるのはどちらも一緒。



▲パンチ投げは、受け身を取られると、真逆波動拳まで食らいかねない

中K (ジャッティングキック)

有効な対空技の一つ。上方方向に対して、かなり強い。相手が跳び込んできたら、少し早めに仕掛けたほうが迎撃しやすいぞ。



▲近距離ならコレだけで返せる

しゃがみ強パンチ

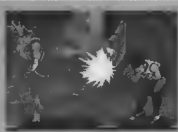
遠距離からの跳び込みを迎撃しやすい。相手キャラによっては、ツブされることもあるが、なかなか信頼できる対空技だ。



▲飛び道具を抜けることも可能

立ち強キック

攻めの主軸。相手が攻撃を空振りしたら、確実にたたき込もう。ケンセイに使うときは、足先が当たる間合いで。



▲相手のほうから当たってくれる

しゃがみ中パンチ

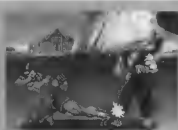
足払いを多用する相手に対して有効。適当に連発しているだけでも、相手にとっては、かなりイヤな攻撃になるだろう。



▲さきに仕掛けるのがベスト

しゃがみ弱キック

接近戦では、ここから別の基本技へZEROコンボでつないでいくことが多い。まずは相手に当てることを心がけよう。



▲とにかく攻撃の出現が早いのだ

ジャンプ中パンチ

下方向に強く、無敵必殺技以外の対空技なら、一方的に負けることは少ない。近距離から跳び込むときは、この技を使う。



▲少し早めに使うとツブしやすい

有効な必殺技

アドンの必殺技は、単発で使うのに適しており、連続技には組み込みづらい。そのかわり、一つ一つが異なった強さを持っていることを覚えておいてほしい。

まず、三つある必殺技の共通点は、攻撃したあとのスキが意外と小さいことだ。このおかげで、ガードされようが、避けられようが、泣きそうな連続技を食らうことは、まずないと言える。

ただし、ジャガーキックとジャガートゥース、そして後述のスーパーコンボは、ZEROカウンターで返されやすいので注意しよう。

スーパーコンボゲージの使い道

アドンのスーパーコンボは、反撃の手段として利用することが多い。したがって、コンボゲージを消費するときは、つねにLVIぶんは残しておき、予期せぬピンチにスーパーコンボや

アドンの強さはシャガーキックにあり

シャガーキック

相手の飛び道具を跳び越えながら攻撃できる。ツブされたり、反撃されにくい技だが、最低でも相手にガードさせるように使おう。



▲近距離では、おもに中攻撃をキャンセルして使う

▼強弱をうまく使いわけてラッシュをかける



ジャガートゥース



▲突進の早い技だが、返されやすい。弱が強いといった極端な使いかたが有効だ

ライジングジャガー



▲跳び込みよりも突進の攻撃に適している。弱のみ攻撃するまで完全無敵

「確実に当てる」つねにこれを心がけよう

ZEROカウンターで対応できるようにしておく。ゲージを稼いだければ、ジャガーキックを多用するといもだろう。

そして、スーパーコンボの中では、連続技に組み込めるぶん、ジャガーバ

リードアサルトが重宝する。使うタイミングが的確なら、ジャガーリボルバーで飛び道具のスリ抜けも可能だ。まずはこれらの技を使いこなせるように練習しよう。

ZEROカウンター

見目がライジングジャガーだけに、対空専用と思われがちだが、じつは意外なほど使われることが多い。

まず、開始直後の攻撃判定が大きく、相手が近くにいれば、たとえ足払いに

対してでも反撃できる。空振ったり、ガードされる心配は、まずないのだ。

接近戦でラッシュを仕掛けられたときや、弱ライジングジャガーでは迎撃しづらい突進技、あるいはスーパーコンボに対して、積極的に狙っていい。



▲起き上がりにも攻め込まれたときは、ZEROカウンターで確実に反撃しよう

ジャガーリボルバー

少々セカがあり、近距離から使うと、相手を跳び越えて（攻撃が空振って）しまう。よって中間距離で使うのがベスト。ガード後の反撃を受けにくいのも特徴だ。

使いどころは、飛び道具に押されたとき。攻撃判定の出現が遅いぶん、無敵時間も長いので、LVIでも簡単に飛び道具をスリ抜けられる。ほかの無敵必殺技とちがいで、引きつける必要はない。ジャガーキックでも代用できるぞ。



▲地上の相手に当たらないと、ヒット数が増える。ガード後の反撃は受けにくい

ジャガーバリードアサルト

移動スピードが速く、相手と離れていなければ、打ち負けることは少ない。こちらの起き上がりに攻撃された場合、リバーサルで使えば、無敵必殺技以外にならず、ほぼ確実に反撃できる。

連続技に組み込んだり、飛び道具を抜けることも可能。飛び道具の回避は、LVIだとギリギリなので、LV2~3を使ったほうがいい。ただし、ガード後の反撃を受けやすくなるため、確実にヒットさせる必要がある。



▲レベルが上がると無敵時間も少しずつ長くなり、ラックに飛び道具を抜ける

有効なコンビネーション

Aは一部の相手をのぞき、画面端で使う。ジャガーキックをガードさせてつ反対側に回れるので、相手のガード方向をカクランできる。そのまま連続技を入れたり、Aをくり返したりしよう。

Bは接近戦で使う。立ち強キックは一步下がってから仕掛け、相手がジャンプや反撃しようとしたところをツブす。立ち強キックをだすタイミングを毎回変えてみよう。

Cはしゃがみ弱キックから、連続技につなぐといい。また、そのままAやBにつなぐのも手だ。間合いによっては、めくりジャンプ中キックを重ねてもいいだろう。

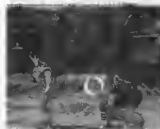
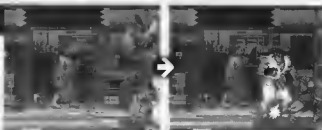
ひたすら攻める！ 一度近づいたら離れるな

Dは相手の起き上がりに仕掛ける。しゃがみ弱キックのあとは、連続技なり連係なりに持ち込もう。

Eは目押しでつなぐ。間合いをつめたいときに有効だが、読まれると反撃されやすい。多用は禁物。

アマすぎるぜ！

▶ジャガーキックのあとは、一方的に投げられてしまう危険があるが、しゃがみ弱キックを連発しておくと、投げ返しをツブしやすい



返せるかい？

◀連係Eでの中ジャガーキックは、相手のジャンプ攻撃、飛び道具など、無敵必殺技以外なら、ほとんどを無力化できるぞ

A しゃがみ弱K → しゃがみ中K → 弱ジャガーキック

B しゃがみ弱K → しゃがみ中P → 立ち強K

C 弱ジャガーキック → しゃがみ弱K

E 立ち強K → 中ジャガーキック

D (相手の起き上がり) → しゃがみ弱K → 連続技
→ キック投げ

有効な連続技

必殺技9連続技にからめにくいため、ほかのキャラに比べるとダメージもバリエーションも少なめ。

しかし、狙えるチャンスは多いので、それぞれの状況に適した連続技を覚え、チャンスがきたら的確にキメられるようにしよう。

確実にキメて相手の体力をしばらく取れ

ジャンプ強K
→ しゃがみ弱K
→ 立ち中P
→ しゃがみ強K

ZEROコンボによる連続技。気絶や飛び道具を撃ったスキに狙う。しゃがんだ相手には当たらないのが難。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ ジャガーバーストアサルト

ちょっとしたスキにキメられるので、確実に覚えたい。攻撃力が大きいので、コンボゲージに余裕があれば、積極的に狙っていききたい。

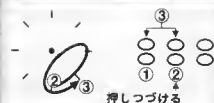
立ち中P
→ 強ライジングジャガー

空中連続ヒットを利用したコンボ。昇龍裂破などの降下中に使う。立ち中パンチがヒットすれば、ライジングジャガーも当たると思っている。強攻撃1回ぶんのダメージが追加されるぞ。

しゃがみ中P
→ しゃがみ弱K
→ しゃがみ強K

相手の起き上がりに有効。しゃがみ中P → しゃがみ弱Kは目押しでつながる。しゃがみ中Pを重ねておけば、つぎへのつなぎもラクになるぞ。

オススメの入力順序



状況別戦略

攻めているときでも、相手の行動に注意せよ

相手に跳び込まれたとき

相手の跳び込みは、弱ライニングジャガーで迎撃できなくもないが、無敵時間が短すぎるので、完璧な迎撃手段としては、かなりムリがある。

やはり、オススメはジャッティングキックとしゃがみ強パンチ。どちらの技も、早めに使えば頼もしい対空技になるのだが、逆に引きつけると、よく



て相打ち、最悪の場合は連続技を食らうことを覚えておこう。

遠距離用のしゃがみ強パンチは、早めにだせば、近距離からの跳び込みも



「できることなら、ダメージの大きいしゃがみ強パンチで迎撃したい」

迎撃できる。しかし、攻撃判定の出現が遅いので、かなり早めでないとダメ。やはり、ジャッティングキックに頼ったほうがいだろう。

起き上がりの攻防

しゃがみ強キックで転ばせたら、とりあえずしゃがみ中パンチをだしてみよう。相手がダウン回避をしてきた場合は、食らってくれるぞ。しゃがみ強キックの足先で転ばせたときは、しゃがみ強キックが有効だ。

相手の起き上がりには、しゃがみ中パンチを重ねたり、弱攻撃連打からの

連続技をキメるといい。当然、攻めると思わせて投げることもできる。相手が起き上がったときに、一瞬だけ↓を入力すれば、「攻撃するぞ」というフエイントにもなる。

投げか連続技の2択

▶投げは一般待つか。連続技は起き上がりに攻撃を重ねておく。投げるときはKボタンを使うことを忘れずに



「起き上がりにあらかじめ弱攻撃を連打しているようななら、強ジャガーキックで攻撃してみよう」



画面端での戦略①

自分が画面端にいるときに、弱ジャガートゥースを使うと、画面端へ跳ぶ時間が少しだけ短縮されるので、迎撃されにくくなる。

相手を画面端に追いつめたときは、強ジャガーキックをギリギリ当たるようにだそう。無敵必殺技以外なら、まず反撃されないぞ。

相手の位置に注意



▲弱ジャガートゥースは落下スピードが速く、角度も急なので、見てから反撃するのはムズかしい

ココを当てるのだ



▲立ち(しゃがみ)中Kからのキャンセルなどで先端をカスらせよう。ただし、無敵必殺技とZEROカウンターには注意

画面端での戦略②

近距離から弱ジャガーキックをしゃがみガードさせると、その直後に相手の裏側に着地できる。ただし、相手が立ちガードしていると無効なので、事前に足払いを使い、しゃがみガードを誘っておこう。リュウ、ケン、ローズ、ベガ、ゴウキ、ダンに可能だ。

また、ほぼ密接した間合い(上記よ

りも近め)から、強ジャガーキックを使うと、今度は攻撃が空振るので、そこから投げてしまおう。これも相手が

しゃがんでいることが条件。ナッシュ、バーディー、ソドム、アドン、サガットに有効だ。



▲相手を画面端に追いつめて、近くから弱ジャガーキック



▲これがしゃがみガードされると、相手の裏側に回れる



▲そのまま投げたり、連続技を入れるなど、お好きなように

相手キャラ別 攻略法

アドンは、イッキに攻め込めるため、ときには相手に何もさせないまま、最後までラッシュをたたき込める。また、当たり判定という面で優位に立つキャラなので、接近戦では強い側に入らるだろう。それだけのものを持っていても、苦戦を強いられる相手は多いが、一瞬のスキを逃さないようにすれば、勝機は見えてくる。イッキに近づき、イッキにたたき、それがアドンだ。

VS ナッシュ

ソニックブームを撃ちながら後退する相手には、中ジャガーキックで反撃しよう。弱だと避けられないので注意。また、ソニックブームを撃ったときに、遠くからジャンプ強キックで跳び込めば、ナッシュの後退を止めることができる。近場からの跳び込みは、迎撃されやすいので極力避けたい。

ナッシュの跳び込みは、しゃがみ強パンチで返すのが確実だが、相手がジャンプ強キックを多用しないタイプなら、立ち中パンチ→強ライジングジャガーで迎撃＆追撃できるぞ。

VS ガイ

かなりキビシイ闘いになる。とくに、強制ガードが成立しないコンビネーションは、その大半が相手のしゃがみ強キックにツブされるので、攻撃を1発当てるごとに、ガードして様子を見るように心がけよう。

疾駆に対しては、つねにしゃがみガードで対処する。首狩りはしゃがみガード不可だが、たとえ食らってもしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックで反撃できる。影すくいはそのままガードしてから反撃だ。

相手に転ばされると、2択攻撃が待

VS リュウ

一番やっかいなのは、空中竜巻旋風脚だろう。しかし、普通の跳び込みを含めて、しゃがみ強パンチで迎撃できる。ときおり、互いの攻撃がスカすることもあがるが、何もせずに攻め込まれるよりはマシだろう。

接近戦では、中P（旋風脚）にケンセイするため、立ち強キックをメインに聞きたい。波動拳には、できるだけジャガーキックで反撃すること。

相手を画面端に追いつめたら、状況別戦略で説明した、弱ジャガーキックによる奇襲などで攻めよう。



「ジャンプ強キックは足先を当てるようにしゃがまれるとスラッとするのが難

近距離戦では、しゃがみ中パンチで足払いをツブし、立ち強キックをメインに間合いをつめる。接近したら、しゃがみ弱キックからの連係を狙おう。

相手を転ばせたら、起き上がりにくくりジャンプ中キックを重ねるといい。これならサマーソルトシュルもスカせるので、安全に攻められるぞ。



「武神イブナ落としは、画面端でガードを崩れていればコワイくないぞ

っているの、起き上がりを弱ライジングジャガーで反撃するか、ZEROカウンターで形勢逆転を狙いたい。

一番やっかいなのは、やはり武神イブナ落とし。たとえ、弱ライジングジャガーを使っても、投げられてしまうことがあるのだ。画面端を背にして投げるを防ぐしかないだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックに悩まされるが、立ち中キックを早めに仕掛ければ一方的にツブせる。相手のコンボゲージがタマっていなければ、ジャガーキックでガンガン攻めていこう。ただし、昇脚には注意すること。

接近戦では立ち中キック、しゃがみ中パンチ、立ち強キックが有効だ。たまに、しゃがみ強パンチを使うと、よく当たってくれる。

対空技はジャッティングキックで十分だが、遠距離からの跳び込みは返せないで、すなおにガードしよう。

VS ケン

立ち強キックと前方転身に手を焼くだろう。しかし、ケンの立ち強キックは、こちらの立ち強キックでツブせる。前方転身は、転がってきたところを中キック投げで返せばOK。投げに失敗しても、暴発した立ち中キックで止められるぞ。あとは、VSリュウと同じ。



「ケンの立ち強キックは、アドンの立ち強キックで簡単にツブせるぞ

VS バーディー

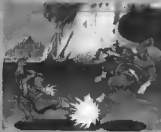
ブルホーンは、ライジングジャガーで確実に返せる。よほど目前に迫った状況でなければ、弱を使う必要はないので、中が強でより多くのダメージを与えていこう。基本技では、しゃがみ強キックが有効だ。

相手の跳び込みは、間合いを問わず、しゃがみ強パンチで返そう。ジャッティングキックは、よほどの近場でないとツブされやすいのだ。

必殺投げと足払いの2択は、弱ジャガーキックや弱ライジングジャガーで抵抗できる。最後まであきらめるな。

VS アドン

ZEROカウンターで確実にダメージを与えたい。弱と中のジャガーキックは、立ち中パンチで止められるので、ケンセイに組み込んでおこう。接近戦では、しゃがみ強パンチと立ち強キックを主体に攻めるといい。ジャガートゥースはライジングジャガーで返そう。



相手の技の空振りには、実に攻撃を当ててダメージを与える

VS ソドム

ソドムのコンボゲージがタマる前に弱ジャガーキック→しゃがみ中キックのくりかえしで、画面端まで追い込もう。ソドムは、技のスピードが遅いため、まず反撃されないぞ。

もし、相手のコンボゲージがタマったら、いったん離れること。そして、



ソドムのコンボゲージがタマっていないうちにラッシュをかけろ

立ち強キックと強ジャガーキックでケンセイしながらガードを固める。ジゴクスクレイブはZEROカウンターで返すようにしよう。

起き上がりガード不能技(立ち強キック)→ジゴクスクレイブを使ってくるのなら、かならず弱ライジングジャガーで返すようにしたい。



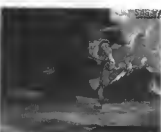
しゃがみ強キック→メイドノミヤゲはソドムの業、パターン。要注意

VS サガット

かなり闘いやすい相手だ。グランドタイガーショットは、ジャガーキックで簡単に抜けられるし、タイガーショットは、スタート時より離れた間合いからでも、しゃがみ強パンチで反撃できる。これで、サガットの飛び道具を封じることができるぞ。



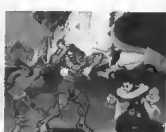
タイガーショットは遠くで撃たれても、しゃがみ強パンチが届くぞ



ZEROカウンターを積極的に使って、相手の動きを完全に封じよう

VS ローズ

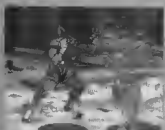
■+中K(スライディング)は、立ち中キックやしゃがみ中パンチでツブせる。ジャガーキックでもOKだが、下をくぐられる可能性が高いので、前述の基本技をメインに攻めよう。なお、ジャガートゥースは、迎撃されやすいので危険だ。



ガードを固め、迎撃を主体にして、地道に体力を減らしていこう

VS ベガ

サイコショットの連発は、中と強のジャガーキックでかわしながら、少しずつ近寄ろう。接近戦では、立ち強キックをメインに、相手を画面端に追いつめたい。前述の弱ジャガーキックによる奇襲(めくり)を使えば、必殺技のタメを解除できるぞ。

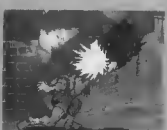


せっかく近寄っても、ベガワープで逃がられるなんてことも……

VS ゴウキ

ゴウキの中間距離からの飛び込みは、しゃがみ強パンチで迎撃。たとえ、斬空波動拳を撃たれても、攻撃ポーズの関係で、スカしながら反撃できる。

阿修羅閃空で逃げられると、イッキに攻めるのはムズかしい。飛び道具のスキについて攻撃していこう。



アセらずに相手の動きをよく見て、確実にダメージを与えていけ

VS ダン

断空脚は、こちらの足払いを確実に抜けるので、立ち強キックでケンセイしながら攻めよう。反応できれば、ライジングジャガーでも迎撃できるぞ。また、断空脚をガードしてしまったときは、コンボゲージがあるかぎり、ZEROカウンターで追い返す。とにかく、体力をリードして、最低でも時間切れ勝ちに持ち込もう。

相手の起き上がりを攻めるときは、麗空我道拳での反撃に注意する。相手のコンボゲージがタマっていたら、むやみなラッシュはかけないように。



対2P戦 攻略

ローズ

ROSE

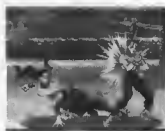
長所と短所

基本技と特殊技によるコンビネーションが非常に強い。必殺技、スーパーコンボ、ZEROカウンターも強力だ。ところが、強さゆえに「待ち」をされることが多い。いかに相手の「待ち」をくずすかが勝負のカギとなるだろう。

連続技のスペシャリストをめさせ!



▲基本技と特殊技で押しまくり、相手のミスを誘って連続技をたたき込め



▲単調な攻撃のくり返しでは、反撃されやすくらに待たれやすい

有効な基本技&特殊技

技の特徴をカンペキに把握しよう

しゃがみ弱パンチ

リーチはそこそこだが、動作が速く、ZEROコンボも可能。密接から最大で4ヒットする。効率のいい連打タイミングを覚えよう。



▲確実に連続技を成功させろ

しゃがみ強キック

リーチが長く、攻撃前後のスキも少ない。ZEROコンボのシメとして使うのが有効だ。必殺技キャンセルが可能なのも強み。



▲リーチの長さを十分活かそう

しゃがみ強パンチ

対空技として使えるが、判定の強いジャンプ攻撃にに対しては負けることも。横方向へのリーチが短いので、地上戦では使えない。



▲真上方向に対してかなり強い

立ち中キック

足元に食らい判定がないため、相手の足払いをスカせる。攻撃後のスキは大きい。必殺技キャンセルでフォローできる。



▲相手の攻撃を先読みしよう

◆+中K(スライディング)

移動距離、速度に優れ、攻撃前後のスキも少ない。近距離でガードされる。反撃を受けるが、当てる間合いとタイミングによっては、その反撃をツブすことも可能だ。

とにかく便利な技だが、さすがに迎撃されることもあるので、見た目がソックリなしゃがみ中キックでフェイントをかけるといいかも。ソニックブーム(ブレイク)、サイコショット、震空我道拳の下をくくれるぞ。



▲たとえばガードされても、直後の相手の反撃を防衛したりツブすことができる

ジャンプ弱キック

ジャンプ直後に使えば、しゃがんだ相手にもヒットする。横へのリーチが短いので、間合いに応じてジャンプ方向を変えよう。反撃を受けにくい後方ジャンプがベストだ。

跳び込むときは、中P、中K、強Kといった攻撃タイミングのちがう技を使いわけ、相手をカクランしよう。とくに中Pは見た目以上に攻撃時間が長いので、降下開始あたりで使えば、スカし投げか攻撃か、混乱させられるぞ。



▲相手の起き上がりなどに奇襲をかけ、ダメージをレンジャーを与えていこう

有効な必殺技

ソウルスパークは、相手の体力をケズるための道具と思ってい。コンビネーションに組み込んで、相手の体力を少しずつ奪おう。

ソウルスルーは対空専用だが、確実ではなく、空振りのスキが大きいので、使用そのものをひかえてもいい。

ソウルリフレクトは、状況によって弱、中、強を使い分けることが大切だ。中間距離で相手の飛び道具に反応（先読み）して使うほか、強なら相手の跳び込みや足払いを一時的に返すこともできるぞ。全体のスキは弱ほど大きくないので注意しよう。

スーパーコンボゲージの使い道

ローズのスーパーコンボは、個性的で使い道が多い。オーラソウルスパークはケズりとカウンター、オーラソウルスルーは対空技、ソウルイリュージョンは奇襲に利用可能だ。

オーラソウルスパーク

相手の飛び道具を貫通させたり、近距離でのカウンターに使う。LV2～3は横への伸びとダメージが大きくなり、ガード後の反撃も受けにくい。バクチで使うときはLV1を。

オーラソウルスルー

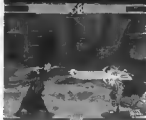
LV1は純粹かつ確実な対空技だが、LV2～3は最初の地上攻撃が空振ると、最後の対空まで攻撃判定を持たなくなるので、あまり使う必要はない。LV1のみ活用しよう。

ソウルイリュージョン

レベルが上がるほど分身している時間が長くなる。ここからのスライディングが意外な効果を発揮するぞ。分身したあと一瞬だけ無防備状態があるため、攻撃の回避手段には使えない。

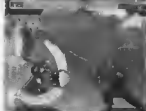
必殺技を活かした戦術を身につけよう

ソウルスパーク



▲弾を発射する前に相手を押しだせるので、簡単に間合いを離すことができる

ソウルリフレクト



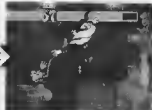
▲跳ね返した飛び道具をタテに、イッキに攻め込もう。ビヨリ値の高さも魅力

ソウルスルー

引きつけると、ツブされたり、攻撃前に着地されることが多い。地上の相手は絶対に投げられないので、とにかく早めに使おう。



▲相手の跳び込みを見たら、超反応で使えるようにしたい



▲キマるとカッコイイが、それ以上にリスクも大きい

強力なスーパーコンボ、ZEROカウンターを使いこなそう

ZEROカウンターは、飛び道具のガード時や相手が完全無敵でない限り、確実にキメることができる。単体ではダメージを与えられないので、ここからの連続技を練習しておこう。

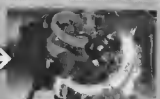
コンボゲージをタメるには、ソウルリフレクトで飛び道具を吸収（跳ね返しも可）するか、それができない相手にはZEROコンボやソウルスパークを当てていくといいだろう。



▲スライディングを少しめり込ませて、相手の反撃を誘う



▲バクチになるが、直後にオーラソウルスパークを使えば



▲カウンターに成功。LV2～3なら一発逆転も可能だ



▲起き上がり前に跳び込まれたときは、できるだけLV1で反撃しよう。完全に重なられた攻撃も返せるぞ



▲スライディングをくり返すだけで、ビヨるまで連続技をキメることもできる



▲ガードに徹する相手には、投げ技やジャンプ直後の弱キックを仕掛けるのが有効

有効なコンビネーション

Aはスライディングからつづく有効な攻撃手段を「厳選」したもの。上の三つは相手の反撃を誘ってからツプすもの、下の二つはガードに徹した相手にダメージを与えるものだ。

しゃがみ弱パンチはBにつなげよう。立ち中キックは、相手の足払いをスカ

して攻撃できるが、攻撃後のスキが大きいので、ソウルスパークでキャンセルして反撃を防ぎたい。

後方ジャンプ弱キックは、ジャンプ直後に使って、しゃがんだ相手にヒットさせる。通常投げは、少し前進してから使うこと。

Bはケズリが目的。しゃがみ強キックがヒットすると、相手が転んでしまうので、立ち強パンチで代用したほうがいいのかも。マチガっても、ソウルスルーを暴発させないように。

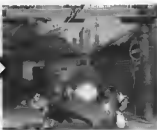
Cは写真を参考に。

Dは投げか足払いかの2択攻撃。しゃがみ弱キックは、全体のスキがしゃがみ弱パンチと同じで、しかもリーチが長め。そのかわり、連打キャンセルが効かず、ベストのタイミングで連発しないと連続ヒットしない。したがって、これがヒットしたときは、ZEROコンボで別の基本技へつなげよう。

◀ガード時の間合いが狭いと、相手は反撃を試みる。それを逆手に取る。

逃がすな!

▶中で跳ね返した飛び道具をタテに、スライディングで近づく。強で上に跳ね返せば、相手の逃げ道を上下からふさぐこともできる



▲跳び込みなどから接近し、しゃがみ弱キックを当てる



▲少し前進して、投げかしゃがみ弱キックの2択攻撃だ



▲しゃがみ弱キックのあと、同じ2択攻撃をくり返せる



A

✚+中K

- しゃがみ弱P
- 立ち中K
- オーラソウルスパーク
- 後方ジャンプ弱K
- 投げ

B

しゃがみ強K

→ ソウルスパーク

C

中or強ソウルリフレクト

→ ✚+中K

D

しゃがみ弱K

→ しゃがみ弱K
→ 通常投げ

有効な連続技

しゃがみ弱P

- しゃがみ中K
- しゃがみ強K

跳び込みからつなげよう。しゃがみ弱パンチの回数は、通常だと3回、跳び込みからだ2回まで増やせるぞ。絶対にマスターしておきたい連続技だ。

✚+中K

- しゃがみ弱P
- しゃがみ強K

起き上がりにも重なることで可能。ダウン回避されないので確認してからでも間に合う。✚+中Kはしゃがみ中Pで代用してもOK(重なる必要はない)。

前方ジャンプ強K

- しゃがみ弱P
- しゃがみ強K
- オーラソウルスルー

ダメージ後の相手も投げられるオーラソウルスルーの連続技。相手の体力を半分近く奪うことができる。最後はオーラソウルスパーク(LV1)でも代用可能。

ZEROカウンター

- しゃがみ中K
- しゃがみ強K

ZEROカウンターの使いかた。相手キャラが投げた位置によっては、しゃがみ中キックをしゃがみ弱キックにしないと連続技にならないことも。

しゃがみ中K

- ソウルリジェーション
- ✚+中K

最初に✚+中Kを暴発させないこと。跳び込みやしゃがみ弱パンチからでもつなげるので、このまま✚+中Kの連発で相手をビョロさせよう。

オススメの入力順序



状況別戦略

いかに守るが、いかに守らせないか

対空技の使いわけ

一番有効なのはオーラソウルスルーだが、しゃがみ弱パンチも攻撃判定の出現が早く、手軽に使える。

強ソウルリフレクトも強力な対空技だが、多少の先読みが必要。立ち強パンチは遠くからの跳び込みに合わせるように使っていける。空中戦では攻撃判定の出現が早く、リーチも長いジャンプ強キックがオススメ。

対空技とは言えないが、近距離からジャンプしようとした相手は、立ち強キックでツプすることができるぞ。

めくられたら

▶スライディングを跳び越されたら、まずはめくり攻撃を警戒(ガード)する。反撃は、それからでも遅くない



◀相手がジャンプしたら、なるべく早く、かつ正確にコマンドを入力しよう

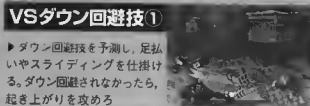
相手を転ばせてからの行動

相手の起き上がりには、スライディング、しゃがみ弱パンチ、跳び込み、強ソウルリフレクトを重ねよう。

最後以外は連続技につながるの、相手に与えるプレッシャーが大きい。ZEROカウンターで反撃されそうなら、攻撃を当てず、いきなり投げてしまってもいいだろう。

VSダウン回避技①

▶ダウン回避技を予測し、足払いやスライディングを仕掛ける。ダウン回避されなかったら、起き上がりを攻める



VSダウン回避技②

◀相手のダウン回避技にしゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ強キックにつなげ、ふたたび転ばせてしまおう



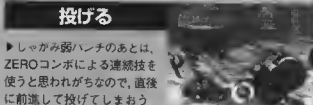
しゃがみガードをくずす方法

しゃがみガード不能技を持たないロズだが、不意を突いた投げとソウルスパークによるケズリでプレッシャーを与えていけば、最終的には相手のガードをくずすことができる。

そのほか、前述のジャンプ直後の弱キックや、後述のソウルイリュージョンからのスライディングも有効だ。

投げる

▶しゃがみ弱パンチのあとは、ZEROコンボによる連続技を使うと思われがちなので、直後に前進して投げてしまう



待つ

◀ソウルリフレクト、ZEROカウンターという強力な対空技を持っているロズは、ムリに攻めないで待ってもいい



ソウルイリュージョンの有効な使いかた

ソウルイリュージョンで分身すると、圧倒的な攻撃力を得ることができるが、制限時間があるので、攻撃が急ぎがらになり、行動を読まれやすい。

そこで、ジャンプ攻撃と足払いをくり返して、ガードを上下に揺さぶったり、ガード不能技(スライディング)で攻めていくといいだろう。

連続技



▲スライディング、しゃがみ弱キックなどをタイミングよく連発し、相手がビョるまで連続技を入れよう

ガード不能技



▲相手が画面端以外にいて、かつ密着していない状況で、スライディングをガードさせずから少し待つと、ガードを無効化できる

相手キャラ別 攻略法

相手の攻撃は届かないが、こちらのスライディングの射撃内である間合いを保ち、スキあらばスライディングからの連係で攻めつづけるのがローズの基本戦法。これだけで、ほとんどの相手に対して、有利に試合を運べるぞ。

ケンのフェイントやガイのラッシュには苦戦を強いられるが、あのゴウキやベガと対等に闘えるのが強い。安定した強さのキャラと言えるだろう。

VS ナッシュ

中間～近距離でのソニックブームは、撃ったのを見てからスライディングでくぐっても反撃が間に合うので、これを多用していきたい。

ただし、前方ジャンプ中キックで跳び込まれたときは、スライディングでくぐろうとすると、めくり攻撃になっ



「こゝろと大ダメージ。これさえ食らわなければラクに闘えるキャラだ」

てツブされてしまう。

相手が跳び込んできたら、しゃがみ強パンチで迎撃し、その着地にスライディングを重ね、そのままラッシュへ持ち込もう。ちゃんと攻撃を重ねていれば、サマーソルトシュルを使われても相打ちですむぞ。とはいえ、こちらがダウンするぶん不利になるが。



「ソニックブームやソニックフレイクは見てからでも簡単にくぐれるぞ」

VS ガイ

スライディングの前後を、しゃがみ強キックで止められることが多く、先手を維持できない。しかし、それを逆手にとれば、スライディング→オーラソウルスパークがキマリやすい。また、立ち中キックで、そのしゃがみ強キックをツブしてもいいだろう。



「武神イズナ落としフェイズナの財落」とはしゃがみ強パンチで迎撃」



「三角鉄びく多用するガイには、ソウルスルーを狙うのも悪くない」

VS リュウ

スライディングを、中K(旋風脚)や波動拳でツブされるのが難点。まずは、波動拳を中ソウルリフレクトで跳ね返し、スライディングで追いかけて近づこう。竜巻旋風脚はしゃがみ強パンチでも返せないで、降下中をしゃがみ強キックで迎撃する。



「旋風脚さえ食らわなければコワくない。立ち強パンチでツブすのも手だ」

VS 春麗

足払いで押されるとツライ。立ち中キックでスカせるので、そこから反撃へと転じていこう。鶴脚落は、しゃがみ強パンチだとツブされることが多いので、反撃したければZEROカウンターを使うしかない。スライディングで脱出するのも手だ。



「しゃがみ中キックをスカらせてあと、すぐにスライディングで反撃する」

VS ケン

ケンの立ち強キックで、スライディングやソウルスパークがツブされやすいため、VSリュウよりキツイ。立ち強キックを連発されたら、早めの立ち中パンチで反撃していこう。相手の跳び込みは、素直にガードすること。とくに、めくりジャンプ中キックは絶対に。



「スライディングへのバク転蹴撃をスカらせて、連続技をキメたいが……」

VS ソドム

たとえツブされても、スライディングをメインに攻める。テンチュウサツ or メイドノミヤゲの2択は、暗転時のポーズを見切り、前者はしゃがみ弱パンチ連打かスライディング、後者はZEROカウンターで対処しよう。相手の跳び込みはガードしたほうが安全だ。



「ソドムのZEROカウンタは強力。ソウルスパークはひかえ目に」

VS バーディー

ブルホーンは、ヒット後に2択へ持ち込まれるのを避けるためにも、しゃがみ弱パンチ連打で確実に止めておくこと。しゃがみ強キックや立ち強パンチも有効だ。ガードしてしまったときはZEROカウンターで、マダララーチ

ューを仕掛けて、しゃがみ強キックで迎撃しよう。



画面端に追いつめられるとキック、スキを見て早めに脱出しよう

キックで迎撃しよう。

地上戦は、スライディングが主体。間合いを離すならソウルスパーク。追いつめられたら、ZEROカウンターで位置を逆転させるといい。

相手の跳び込みは、遠くなら立ち強パンチで迎撃。近くならガードするほか、スライディングでくぐるのも手だ。



ブルホーンはガードする前に、立ち強パンチなどで迎撃。近寄らせるなどして迎撃しよう

VS アドン

スライディングでジャガーキックをくぐり、基本技でラッシュをかけよう。画面端に追いつめられたら、ZEROカウンターか相打ち覚悟のしゃがみ強パンチで流れを止める。遠くからのジャガートゥースには、立ち強(中)パンチや垂直ジャンプ中キックが有効だ。



スライディングを多用するとしゃがみ中パンチで反撃されてしまう

VS ローズ

できるかぎり、相手のスライディングを立ち中キックでツブしたい。ソウルスパークは発射後のスキが大きいので、吸収するよりも跳ね返したほうが、攻めに転じやすい。ソウルリリュージョンを使われたら、即座に画面端へ逃げて、ガードを固めよう。



相手のスライディングに神速を集中し、反撃できればこっちのもの

VS サガット

上下のタイガーショットは、スライディングでツブすほか、中間距離なら中ソウルリフレクトで跳ね返し、遠距離なら弱で吸収するといふ。ソウルスパークでの撃ち合いは厳禁だ。跳び込むときは、ジャンプ弱キックでタイガープローをツブしたいところ。



サガットの跳び込みには意外と身がやすい。ガードしたほうが無難だ

VS ゴウキ

斬空波動拳は、ソウルリフレクトで対処できる。オススめは、対空能力を兼ね備えた強だが(豪波動拳にも有効)、跳ね返してばかりいると、ケイカイして撃てなくなる。遠距離では吸収し、スーパーコンボやZEROカウンターでの反撃に備えたほうがいい。また、滅殺豪斬空によるカウンターがコワイので、ときにはスライディングで下をくぐることも忘れないように。

地上戦は、VSリュウと同じ。旋風脚をガードしたら、しゃがみ弱パンチ連打からの連係で押し返そう。

VS ベガ

スライディングは、サイコショットをくぐるが、ダブルニープレスやサイコクラッシャーにツブされるので、むやみな単発使用はひかえること。

ベガの必殺技やスーパーコンボは、ZEROカウンターで反撃するのが望ましい。サイコショットを弱ソウルリフ



ヘッドプレスはZEROカウンターで投げ、追加ダメージを与えよう

レクトで吸収し、できるかぎりコンボゲージをタメておきたい。

また、中ソウルリフレクトで跳ね返した飛び道具をタテに、スライディング主体の接近戦に持ち込んでも可。相手は、スライディングの前後にスーパーコンボを使うことが多いので、そのときはZEROカウンターで返そう。



サイコショットをスライディングでくぐるのはオススめでない

VS ダン

スライディングを多用すると、強断空脚で返されてしまう。ラッシュと空振りへの反撃以外には使わないほうがいだろう。断空脚をガードしたときは、早めにZEROカウンターで返すこと。ちなみに、震空我道拳はソウルリフレクトで吸収&跳ね返せるぞ。



スライディングに断空脚を合わせられると、本当にイタイ。要注意だ



対2P戦 攻略

サガット

SAGAT

長所と短所

サガットは大型キャラらしく、動きが遅いかわりに、攻撃力が高く、リーチも長い。ただし、ZEROコンボが少ないという欠点もあるので、言ってみれば待ちキャラ向き。それを意味するのは、前進より後退スピードが速い。

移動は遅いが、攻撃力が高い



▲攻撃力が大変反面、連続技はつながりづらい。一発一発が大事なため。



▲なぜか後退のほうに、すばやく移動できる。間合いの調整に便利だ。

有効な基本技&特殊技

サガットの基本技は、迎撃やケンセイに威力を発揮するものが多い。それらの間合いを覚えることが重要だ。

また、キック系の前方ジャンプ攻撃が使いやすいので、攻め込むときに活用していこう。とくに前方ジャンプ強キックがオススメ。

リーチの長さを活かそう

しゃがみ弱キック

サガットの技としては、攻撃判定の出現が早いので、近距離の相手を固めるときに有効だ。また、相手の足払いをツブしやすいので、中間距離からのケンセイに使うのもよい。



▲拳闘など、足払いを主体とするキャラに有効。足先をツブすように使おう。

立ち弱キック

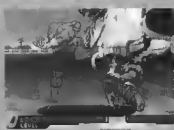
中間距離にいる相手を跳ばせない、または飛び道具を撃たせないために使う。全キャラに対し、足先を当てるとガード不能になる。



▲ガードできない位置で狙え

立ち中キック

中間距離でガードさせて、相手を遠くへ押し返すために使う。スキが大きいので、空振りしないよう、間合いに注意しながらだそう。



▲空振らない位置で使うこと

立ち強キック

おもに、遠距離からの跳びこみの迎撃に活用する。リーチがあるので、VSサガットでは、相手の立ち弱キックをツブせたりもする。



▲相打ちもあるが、対空向きの技

しゃがみ中キック

必殺技キャンセルが可能で、リーチもそこそこある。この技から強グランドタイガーショットにつないで、相手を追い払おう。



▲連続技にも組み込みやすい

前方ジャンプ弱キック

移動距離と攻撃範囲は小さいが、簡単に相手をめくることが可能。スライディングを持つキャラが相手のときに重宝する。



▲近距離での攻防に活躍する

前方ジャンプ強キック

リーチがあるので、跳びこみのほか、垂直ジャンプから足先がギリギリ当たるように使えば、フェイントやケンセイにもなる。



▲リーチがあって下方向にも強い

有効な必殺技

飛び道具が空中ガード可能になり、タイガーショット（以下、上タイガー）で、相手の跳び込みをツブすのがキツくなった。そこで多用するのが、グラントタイガーショット（以下、下タイガー）だ。足払いなどをツブせるので、これをメインに攻めていこう。遠距離から強を連発してもいい。

タイガーブローは強を使う。ただし、1ヒット目から当てないと大きなダメージを与えられないので注意。タイガークラッシュは2ヒット目を食らわせないと相手はダウンしないが、空中ガード不可なので対空技にも使える。

スーパーコンボゲージの使い道

基本的には、LVIずつ使っていく。一番使いやすなのはタイガーレイド。乱戦中に仕掛けたり、足払いやスライディングに反応して使えれば強い。攻撃後のスキも少ないので、たとえば

タイガーレイド

とくにLV2~3を使う必要はない。こまめにLVIでだしていこう。1ヒット目の足払いが当たれば、ほとんど最後までヒットしてくれる。基本的には、相手が攻撃した前後に合わせて使うといいだろう。ただし、空中の相手には連続ヒットしないのが難点だ。



▲スライディングや足払いを先制させて使う。起き上がり時の反撃にも有効だ

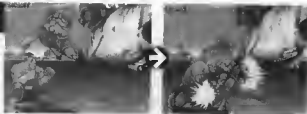
ZEROカウンター

有効度が高いと思われただけで、しつぱりリーチが短く、あまり使えない。タイガーブローでの迎撃が狙いづらいため、跳び込みや突進技対策に、あるいは固めからの脱出に利用してみよう。

グラントタイガーショットで押せ!

タイガーブロー

対空には強を引きつけて使う。地上戦や空振りのリスクが大きい場合は弱で。引きつけるのが苦手な人は、右の方法を使おう。



▲チョンと→に入れたあと、
↓と→を長めに入力する

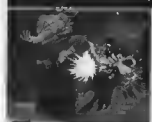
▲しゃがむ時間が長くなり、
ここまで引きつけられる

グラントタイガーショット



▲真空中で動かし、貫通されても、食らうのは1ヒットだけであとはガードできる

タイガークラッシュ



▲空中ガードできないのが強み。弱ならガードされてもほとんどスキがない

使い勝手のいい技がそろっているぞ

ードされても、そのあとにタイガーブローや、再度のタイガーレイドでカウンターを狙えるぞ。

タイガージェノサイドは、相手の跳び込みやラッシュに対する迎撃用。と

くに、VSゴウキで重要だ。タイガーキャノンは、飛び道具の貫通や対空技に使っていくといい。ZEROカウンターは、見かけほど実用的ではない。攻撃があまり横に伸びないのがネックだ。

タイガージェノサイド

対空や飛び道具回避としての性能は問題がない。しかし、起き上がり時の反撃に使うには、空振りやガードされたときのリスクを考えると、たとえ無敵時間が短くても、タイガーレイドのほうがベター。この技もLVIずつ使っていくようにしよう。



▲タイガークラッシュの部分に対する技にすることが基本的な使いかた

タイガーキャノン

飛び道具を撃ち合う場合、遠距離かつ相手のモーションを見てからでも間に合うのが長所。

対空に使うと3ヒットが限界だが、空中ガード不可という点は見逃せない。攻撃力が高いので、LV3を連続技に組み込めば、一発逆転も可能だ。



▲このくらいの間合いでもラクラク当たる。もちろん近距離でも狙いやすい



▲この距離でだしても当たらない。リーチを過信しないこと。相手によつてはムリして使う必要もない

有効なコンビネーション

サガットの基本とさえ「跳ばせて落とす」ということで、遠距離の相手にはAを使う。強タイガークラッシュは間合いをつめたいときだけ使おう。

Aより距離が縮まったらBだが、飛び道具の硬直時間を考慮して、早めに撃てておくか、立ち弱(中)キックな

どで追いついたあとに使わないと、相手につけ込まれやすい。

中間距離ではCが活躍する。相手が何かしようとしたら当たるくらいの距離から、垂直ジャンプ強キックをケンセイに使う。何もしてこなかった場合は、フォローとして立ち弱キックを。

「跳ばせて落とす」が基本

かならず足先で当てるのがポイントだ。

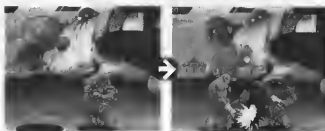
近距離での基本はD。しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックは、ZEROコンボではないが使いやすい。Eは密着して固めるときに使う。相手の起き上がりには仕掛けた立ち弱パンチがヒットしたら、ZEROコンボの連続技へ。

遠距離で抑え込め

▶遠距離であれば、立ち強キックが強い。つねにプレッシャーを与えていこう。ときにはフェイントも混ぜ、相手をホンロウすること



しゃがみ中キック→下タイガーは基本。これだけ間合いが離れる



奇襲をかけたいときは

◀中間距離での奇襲として、弱タイガークラッシュ→タイガージェノサイドを狙う。近距離戦が得意なキャラにはキマリやすいぞ



◀このくらいの間合いで使う。無敵必殺技をきかせたら空中ガイドしよう

A 弱・下タイガー → 立ち強キック
→ 強タイガーブロウ
→ 強タイガークラッシュ

B 強・下タイガー → 強タイガークラッシュ

C 垂直ジャンプ強K → 立ち弱K

D しゃがみ弱K → しゃがみ中K → 強・下タイガー

E しゃがみ弱K(立ち弱P) → しゃがみ弱K(P) → しゃがみ弱K

有効な連続技

サガットは、ZEROコンボのバリエーションはトボしいが、かなり強力な連続技がそろっている。

ただし、攻め込んでいくケースが少ないので、自分と相手との体力差を考えて、待ちと攻めを使いわけることも必要だろう。

与えるダメージは大きいぞ

前方ジャンプ強K

→ 立ち中P
→ 強タイガーブロウ

基板のバージョン(→P.272)によっては、立ち中Pのキャンセル受付時間が短いので注意しよう。タイガーブロウは1ヒット目から当てること。

前方ジャンプ強K

→ 立ち弱P
→ しゃがみ中K
→ LV1~3タイガーキャノン

タイガーキャノンがLV3なら、相手の体力を3/4は奪い取る一発逆転の連続技。タイガーブロウや下タイガーが暴発しないように練習しよう。

前方ジャンプ弱K

→ 立ち弱P→立ち中P
→ しゃがみ強K

ZEROコンボを使った連続技。前方ジャンプ弱キックは、めくりで入りやすいというメリットがある。とりあえず、相手を転ばせたいときに使おう。

立ち弱P

→ しゃがみ中K
→ タイガーレイド

立ち弱パンチを密着して仕掛ければ、しゃがんでいる相手にもヒットするので、相手の起き上がりや昇龍拳などのスキに狙っていきける。

オススメの入力順序



状況別攻略

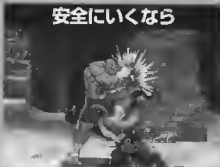
完璧な対応で、相手を威圧しよう

自分の起き上がりには

相手が攻撃を重ねてきたら、タイガーブロウで反撃すればOKだ。リバーサルがやりづらい人は、少し早めにコマンドを入力しよう。

タイガーブロウは、攻撃判定が出現するまで完全無敵なので、カンペキに重なっていても大丈夫。ただし、空振りを考えて弱を使うこと。

安全にいくなら



▲念には念を入れ、安全にいくならZEROカウンターがいい。ただし、起き上がりは、投げとの2択があるので注意

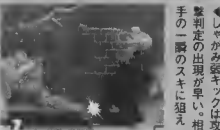
ゲージがあれば



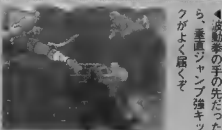
▲ゲージに余裕があれば、タイガーレイドを使うのも手。タイガーブロウやタイガージェノサイドよりも効果的だ

相手に固められたら

画面端に追い込まれ、固められると大ピンチだ。これから脱出するには、ZEROカウンターがベストだが、リーチが短いので、間合いに注意しないと空振りしやすい。タイガーブロウはヒットさえすれば最高だが、空振り時の反撃がコワいので、しゃがみ弱キックを使うのが無難だろう。



首尾よく、しゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ中キック→強・下タイガーで押し返す。そして少しずつ前進して、画面端から離れよう。



こちらのしゃがみ強キックが当たらないような間合いから、飛び道具で固められたときは、タイガージェノサイドや左ページの連係Cで対処すべし。

こちらから攻めるときは

体力でリードした相手が、時間切れ勝ちを狙って画面端で何もしなくなったら、とりあえず下タイガーを撃って様子を見る。本当に何もしてこないようなら、弱・下タイガーをタテにして、弱タイガークラッシュで近づこう。

その後、しゃがみ(前方ジャンプ)強キックがギリギリ当たる間合いで攻



めていく。相手を追いつめ、迎撃をメインに闘うときも、その間合いを維持したい。必要以上に近づくと、相手につけこむスキを与えてしまうからだ。



注意してほしいのが、サガットはムリに攻める必要がないということ。それなりに体力をリードしたら、中間距離まで下がって様子を見よう。

相手の起き上がりを攻めるときは

相手の起き上がりを攻めるときは、密着して立ち弱パンチを重ねるといいだろう。しゃがんだ相手に当たるし、ZEROコンボや必殺技キャンセルができるので、さまざまな連係に持ち込みやすい。相手が画面端にいるときなら、起き上がる直前の弱タイガークラッシュで相手の反対側に回れるぞ。

黄金パターン健在



▲弱タイガークラッシュのスキは、それほど大きくない。薙地を狙って攻撃してきた相手に、無敵必殺技をたたき込める

空中でも強い



▲ジャンプ攻撃から攻めるなら、通常は前方ジャンプ強キック、めくりなら前方ジャンプ弱キックを使っていこう

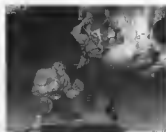
相手キャラ別 攻略法

どんなキャラが相手でも、下タイガーで遠くに追いやり、跳んできたところを迎撃、というのが基本となるので、それを守って闘おう。

相手に近寄られても、アセらずに、しゃがみ強キックがギリギリ当たる間合いを確保し、立ち中キックやガード不能技(立ち弱キック)を使っていけばOK。相手にとって「大きな壁」となるのが理想的な戦法だ。

VS ナッシュ

近距離での足払いには、VS春麗と同じように対応できる。サマーソルトシュエルは立ち弱キックなどのフェイントでスカらせて、しゃがみ中キックからの連続技や連係をたたき込もう。前方ジャンプ強キックの足先が当たるように跳び込むのも可。



◀サマーソルトシュエルの空振りには、しゃがみ中キックで対応しよう

VS バーディー

とにかく、相手を近寄らせないことが大事なので、立ち弱キックや立ち中キックをうまく使っていこう。

ハタに強・下タイガーを撃つと、ブルバベンジャーやブルホーンで簡単に返されてしまう。乱発は避け、要所要所で相手を固めるように使うこと。

ブルヘッド、ブルホーンは、遠距離なら立ち中キックでツブしたり、しゃがみ強キックで相打ちをとったりできる。もし、ブルヘッドが中が強なら、ガード後の硬直をタイガークラッシュで反撃することも可能だ。

VS リュウ

基本は、遠距離戦。強・下タイガーをメインに闘っていく。空中竜巻旋風脚はタイガーブロウや立ち強キックで、竜巻旋風脚は下降したところをしゃがみ強バンチで、それぞれ確実に迎撃していこう。中間距離では、垂直ジャンプ強キックや立ち弱キックの連係が使えるぞ。

下タイガーだけを撃てていれば、真空波動拳で反撃されても、食らうのは1回だけで、あとはガードできる。その後、こちらのタイガーキャノンを狙うことも忘れずに。

VS ケン

基本はVSリュウと変わらないが、ケンはより対空技が充実している。絶対に跳び込まないこと。

中間～近距離になると、前方転身がやっかいだ。下タイガーも抜けてくるので、しゃがみ弱(中)キックを使い、とにかく追い払いたい。



◀近距離で前方転身を狙われるとキツイ。あくまで遠距離で闘いたい

VS ソドム

相手が攻撃力が高いので、気の抜けない組み合わせだ。

まず、メインとなるべき下タイガーが、しゃがみ強キックで抜けられてしまうため撃てない。垂直ジャンプ強キックでケンセイしていこう。

ほかの攻撃では、ジゴクスクレイブ



◀垂直ジャンプ強キックがポイント。これで相手の接近手段を封じるのだ

VS 春麗

春麗の足払いはしゃがみ弱キックでツブせる。それで対応しつつ、しゃがみ強キックやしゃがみ中キックで下タイガーを狙っていこう。旋風蹴はタイガーブロウで迎撃したい。中間距離での千裂脚が強いので、下タイガーの連発や空振りは極力避けよう。



◀しゃがみ弱キックは、相手の足払いの先陣が当たる間合いで使えろ

VS ガイ

ガイはジャンプ軌道が高いので、下タイガー&引きつけの強タイガーブロウを使った「跳ばせて落とす」パターンで闘える。武神イズナ落としも強タイガーブロウで迎撃したい。相手が武神旋風脚を空振ったときは、強・タイガークラッシュで返そう。



◀強・下タイガーで疾駆にケンセイ。あとは跳ばせて落とそう

に注意。強ならZEROカウンターでOKだが、弱と中には対応しづらい。先読みの垂直ジャンプ強キックで返すことは可能だが、基本的にはガードしたほうが無難だろう。

ブツメツバスターやテンチュウサツは、ジャンプで逃げるか、できることなら強タイガーブロウで落とそう。



◀ブツメツバスターはジャンプしたところをタイガーブロウで迎撃したい

VS アドン

下タイガーは、ジャガーキックで簡単に抜けられてしまうので連発は禁物。上タイガーを撃てば、ジャガーキックをツブすことはできるが、しゃがみ弱パンチの反撃を食らう危険がある。

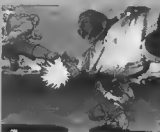
弱と中のジャガーキックは、早めの立ち弱パンチでツブせる。相打ちでも



▲ジャガーキックに反応できれば、信頼度の高い立ち弱パンチで返す

いいなら、立ち強キックを使おう。安全にいききたいなら、ZEROカウンターでOKだ。

画面端に追いつめられたときは、垂直ジャンプ強キックが、相手の対空技やジャガーキックをツブしてくれる。スキをついてのしゃがみ弱キックや、そこからの速係で追い返せ。



▲垂直ジャンプ強キックは、相手のキック以外には、まず負けない

VS ローズ

中間～近距離戦は不利なので、つねに遠距離を保つように聞きたい。互いが画面端にいるような間合いなら、下タイガー主体でいいが、少しでも近づかれたら、▲+中K(スライディング)と跳びこみを警戒しよう。

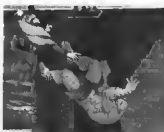
地上からスライディングをツブせし



▲基本は遠距離。下タイガーは連撃をつけないと吸収or跳ね返される

のは、下タイガーとタイガーブローくらい。着地まぎわの垂直ジャンプ強キックで、ときおりケンセイしておくのも手だ。なお、ローズの足払い系の攻撃は、しゃがみ弱キックでツブせるぞ。

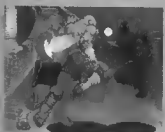
相手の跳び込みは、早めに反応して立ち強キックが強タイガーブローで迎撃しよう。



▲前方ジャンプでケンセイすると、ソウルスルーのエジキになるぞ!

VS ゴウキ

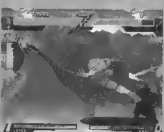
斬空波動拳を撃つために、ジャンプする機会が多いゴウキには、タイガージェノサイドをうまく使うのがポイントだ。また、斬空波動拳での跳びこみに反撃できるZEROカウンターも重要。コンボゲージは、そういった状況で使うために温存しよう。



▲斬空波動拳をツブすためにも、タイガージェノサイドは欠かせない

こちらから攻める場合、下タイガーは撃たずに、ジャンプ攻撃やケンセイの立ち弱(中)キックで追いつめて、あとは対応に徹するのが基本形。

逆に、追いつめられたら、斬空波動拳にタイガージェノサイドや垂直ジャンプ強キックで対処する。それ以外は、VSリウとあまり変わらない。



▲立ち弱(中)キックの間合いを守って聞かえ、多少はラクな展開になる

VS サガット

相手が強・下タイガーを連発するなら、互いの画面端にいても、前方ジャンプ強キックで跳び込める。ただし、相手がそれを察知して、強→弱と撃つてくると、食らうことになるので注意。なお、相手の立ち弱キックは、立ち強キックで返すことが可能だ。



▲ガードできない立ち弱キックばかり狙ってくる相手には、これで返せ

VS ベガ

サイコショットはともかく、サマーソルトスカルダイバーがイヤらしい。ヘッドプレスをガード後、こちらに攻撃してきたらタイガーブローで迎撃できるようにしよう。相手の待ちをくずすのはムズかしいので、開始直後に勝負をかけ、攻めまくりたい。



▲サイコクラッシュは、意外にもジャンプ弱キックで返すことができる

VS ダン

遠距離からの「跳ばせて落とす」が通用する。もし、相手が斬空脚で下タイガーを抜けてきたら、立ち中(弱)キックで着地の硬直を狙おう。ダンが得意とする中間距離での闘いは危険だ。斬空脚をガードしたら、とにかくZEROカウンターで追い払え。



▲近寄られたら、斬空脚とクセのある立ち中(強)キックに注意すること



対2P戦 攻略

ベガ

VEGA

長所と短所

ベガの長所は動きが速く、有効な必殺技とスーパーコンボを多く持っていること。短所といえば、ZEROコンボが一つもないことだ。したがって、長所を活かすことのできる遠距離戦が、ベガの得意とする戦法になる。

サイコパワーで真の恐怖を見せてやれ



▲遠めの間合いで怪力を見せながら、必殺技などで少しづつ体力を奪え



▲攻め込まれても距離戦になると、決定的な対処法がないので苦しい

有効な基本技&特殊技

基本技はやや弱いが問題ない

しゃがみ弱パンチ

スキが小さく、一応だが連打も可能(連続技になる)。この技を当ててから、通常投げかしゃがみ中キックの2択が有効だ。



▲リーチは見ためより短い

立ち中キック

リーチの長さを活かして、やや離れた位置から使うといい。動きを読まれると、ガードされたり、迎撃されるので多用は禁物だ。



▲相手の動きを先読みして攻撃

しゃがみ中キック

接近戦においてもっとも有効な技の一つであり、ここからのダブルニープレスが連続技になる。リーチの長さに注意して使おう。



▲空振りには気をつけるべし

しゃがみ強パンチ

対空技として使えるが、相打ちやツブされることもあるので、確率は低い。相手キャラの特徴を考えて使う必要がある。



▲早めに仕掛けると当てやすい

しゃがみ強キック

ヒットすれば、相手をダウンさせる。移動距離やスピードに優れ、相手の意表をつくに有効。近距離でガードされると、硬直中に反撃を食らうので、使う状況と間合いに注意しよう。



▲このくらいの間合い(左写真)から使えば、ほとんどガード後の反撃を食らわずに済む

ジャンプ中キック

リーチが長く、攻撃までのスキが小さいので、使い勝手がいい。地上の相手に対してだけではなく、空中戦でも有効だ。



▲リーチの長さを利用した攻撃だ

ジャンプ強キック

地上戦で使おう。着地後は地上攻撃が付きやすいが、攻撃ができるまでのスキが大きく、使いどころがややムズかしい。



▲破壊力の大きい連続技を狙え!

有効な必殺技

ベガは基本技があまり強くないので、必殺技を主体にして闘うことになる。サイコショットでケンセイシ、ダブルニープレス、ヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバー（以下、スカルダイバー）といった、スピードのある技で相手のミスを誘おう。

これらの技は、相手に先読みされるほとんど無効になるが、つねに相手の心理を読みながら使えば、有効度が大きく増していく。必殺技を活用できるか否かが勝敗を大きく左右するので、それぞれの特徴を把握し、有効な使いかたをマスターしてほしい。

スーパーコンボゲージの使い道

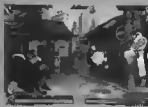
ベガのスーパーコンボは強力で、使うチャンスも多い。それゆえ、コンボゲージを効率よくタメながら闘うことで、展開をより有利にしていけるのがポイントだ。

ZEROカウンター

地上&空中どちらの攻撃にも有効。ときおり、ガードされたり空振ることもあるが、反撃できる可能性は比較的高い。コンボゲージを節約するため、どんな状況で使うべきかを考えよう。

サイコクラッシャー

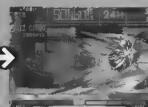
相手の体力を大きく奪うので、容易に主導権を得ることができる。あまりにも有効すぎて極悪とも言える技だが、ベガ使いにはぜひマスターしてほしい。相手の跳び込みへの対空技として使うのが、もっとも有効。ゲージがあれば、



▲相手の跳び込みは、ゲージがタマっていれば大チャンス



▲適度に引きつけてLV3のサイコクラッシャーを使う



▲一方的に打ち勝ち、体力の半分以上を奪う。大逆転だ

ば、LV2以上で使うのが望ましい。相打ちどころかツブされる恐れもなく、突進力も大きいからだ。

チャンスがあれば、どんどん使っていくべきだが、ゲージの節約のため、通常はLV2を使い、一発逆転したいときのみLV3を使う。

ベガの必殺技は強くて便利

サイコショット



▲画面上に1発残っ
ていても、タメれば
さらにもう1発撃て
るのが大きな利点だ

ダブルニープレス



▲スピード、破壊力
に優れている。ただ
しZEROカウンター
で反撃されやすい

ヘッドプレス



▲飛び道具を跳び越
えて攻撃できる。多
くの対空技をツブせ
るが空中戦に弱い

サマーソルトスカルダイバー



▲たぐひに空中制御
する上で相手のミ
スを誘い、自分のベ
ースに持ち込むう

サイコクラッシャーはマジでヤバい

2種類あるスーパーコンボのうち、メインのサイコクラッシャーは、相手のミスにつけ込み、大ダメージを与えることができる。ゲージがLV2以上タマっていれば、一発逆転が可能になる

ばかりか、相手を威圧して、自分のベースで闘えるようになるぞ。

ゲージをムダに消費しないためにも、ZEROカウンターは緊急回避時以外には使わないほうがいだろう。

ニープレスナイトメア

地上技へのカウンターとして使うのが有効。LV1は無敵時間が短いため、相打ちになることが多い。LV2の無敵時間なら、ツブされることもなくなる。LV3は無敵時間が長いものの、最後までヒットしないことが多いので、LV2を使ったほうがいだろう。



▲先読みし、早めの反応
で相手が飛び道具を撃つ
ところにカウンター攻撃だ
ながら攻撃できる



▲LV2以上を使えば、比
較的ラクに飛び道具を抜け
ながら攻撃できる

有効なコンビネーション

攻撃の主体である必殺技を組み合わせたコンビネーションが有効だ。状況に合わせた連係を使う。

跳び込んだあとなど、相手に接近したときに重要なのが、AとDのコンビネーション。Dは3択攻撃になっているが、実際はヘッドブレスをのぞいた2択でOK。Dのしゃがみ中キックからダブルニーブレスをだしたり、Aに移行するのもいいだろう。

遠距離で有効なのがEのコンビネーションで、ベガの基本的な攻めかたとも言える。EからBに移行したり、間合いによっては、Cに変化させるといった多彩な攻撃を心がけよう。

心のスキをついた攻撃をしよう

Cのコンビネーションは、使う間合いがつかぎられる。しゃがみ強キックの

段階で攻撃をやめてもかまわない。サイコクラッシャーはLV1で。



▲これくらいの間合いのときに仕掛けるチャンスだ



▲ベガの足先が少しだけ触れるように技をだすのが理想



▲ガードされそうなら、サイコクラッシャーはひかえる

空を飛びまくれ

▶タメながらスカルダイバーで攻撃し、着地後の硬直が解けたらすぐヘッドブレス。同じ攻撃を何度もくり返せるが、ほどほどに



A しゃがみ中K → サイコショット

B サマーソルトスカルダイバー → ヘッドブレス

C サイコショット → しゃがみ強キック → サイコクラッシャー

D しゃがみ弱K → しゃがみ中キック
→ ヘッドブレス

E サイコショット → サイコショット
→ ヘッドブレス
→ ダブルニーブレス

有効な連続技

ベガにはZEROコンボがないため、連続技は跳び込みか、必殺技をからめた攻撃だけである。

遠距離戦が主体だけに、連続技をキめる機会は少ないが、うまくいけば大ダメージを与えられる。数少ないチャンスを実にモノにしよう。

しゃがみ中K
→ ダブルニーブレス

もっとも基本的かつ有効な連続技。昇龍拳などのスキにたたき込みたい。跳び込みからでもつながるが、ダブルニーブレスのタメ時間がギリギリなので、確実に使えるように練習しよう。

しゃがみ中K
→ しゃがみ中K
→ ダブルニーブレス

起き上がりに乗ねることで可能となるが、そのタイミングが非常にムズかしい。強・昇龍拳などの落下に合わせて使うこともできる。

弱サイコショット
→ 強ダブルニーブレス

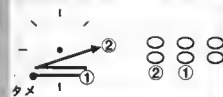
弱サイコショットを撃ち、すぐにタメをはじめ、その完成と同時にダブルニーブレスを使う。相手が画面端にいるとやりやすく、ヘッドブレス、しゃがみ強キック、サイコクラッシャーでも代用可能。

破壊力だけは評価できるが……

しゃがみ中K
→ ニーブレスナイトメア

最後はサイコクラッシャーでも可。タメの関係上、跳び込みから連続技にするのは不可能に近い。成功すれば大ダメージを与えられるが、難易度が高いのでムリに狙う必要はない。

オススメの入力順序



状況別戦略

キワめれはヘガは最強になれるかも

対空技の使いわけ

ヘガの有効な対空技は、しゃがみ強パンチとサイコクラッシャーの二つ。それぞれの特性をよく知り、状況によって使いわけよう。

しゃがみ強パンチで迎撃するとき、高い位置でヒットさせるとうまくいく。相手が跳んだら、落下点近くに移動して早めにボタンを押すといい。判定の



「遠距離から跳び込んでも、サイコクラッシャーの突進力で迎撃できる」

強い攻撃にはツブされるので、相手によっては多用するのを避けるべし。

コンボゲージがタマっているときは、サイコクラッシャー (LV2以上) をガ



「空中カード可能だが、ジャンプ直後の中キックもなかなか使えるぞ」

ンガン使っていこう。相手が画面の半分くらいの高さに降りてきたときに使うといい。まれにツブされるが、そのときはあきらめるしかない。

相手を転ばせてからの行動

ZEROコンボとしゃがみガード不能技が存在しないため、相手を転ばせても、これといった有効な攻め手がない。

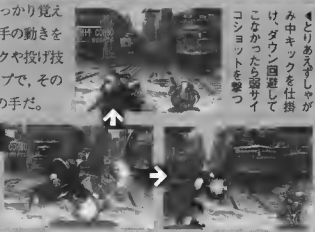
攻めるとしたら、跳び込みからのコンビネーションを仕掛けていくのがいいだろう。それ以外は、弱サイコショットを重ねるのが無難だ。

そもそも、起き上がりを攻めるより、

ダウン回避技への対処をしっかりと覚えてほしい。転ばせた相手の動きをよく見て、しゃがみ中キックや投げ技で対処しよう。後方ジャンプで、その場から離脱するのも一つの手だ。

ダウン回避技への対処

▶ダブルニープレスを食らった相手は、ダウン回避することが多い。タメを作りつつ、相手の動きに注意しよう



「とりあえずしゃがみ中キックを仕掛け、ダウン回避してこなかったら弱サイコショットを撃つ」

画面端での攻防

相手を画面端に追い込んだら、やや遠めの間合いで様子を見ながら攻撃しよう。ダブルニープレスなどの必殺技のほかに、跳び込みをおり混ぜ、意表を突いた攻撃を仕掛けるのだ。

逆に自分が追い込まれたときは、ムリに反撃を組まないで、その場から離脱することを考えたほうがいい。

画面端に追い込め

▶3/4画面ぶんくらい離れた位置で、サイコショットやダブルニープレスを使うといった、緩急のある攻撃が有効



追い込まれたら

◀スーパーコンボ、ZEROカウンターなどで反撃するか、スカルダイバー、ベガワープで画面端から脱出しよう

有効なフェイント

ヘッドプレスと↓タメ↑+P+Pのスカルダイバーをフェイントとして使うのが有効だ。相手にとっては対応しにくく、こちらは相手の動きを見てから行動をキメられるので、リスクが小さい。同時にコンボゲージをタメることもになるので、どんどん使おう。

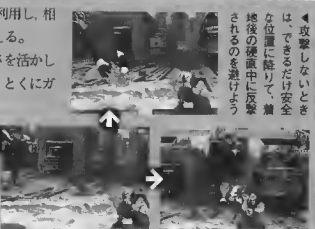
立ち強パンチは、モーションがサイ

コショットと似ているのを利用し、相手を跳び込ませるのに使える。

また、ジャンプのすばやさを活かした空ジャンプからの投げは、とくにガードの固い相手に有効だ。

見切れるか?

▶この時点では、ヘッドプレスとスカルダイバーの区別がつかない。適当な位置まで跳んだらPを押せ



「攻撃しないときは、できるだけ安全な位置に降りて、敵地後の硬直中に反撃されるのを避けよう」

相手キャラ別 攻略法

ベカはわり強いキャラと言える。使いなせば、リュウ、春麗、ナッシュ、ケン、バーディー、アドン、サガット、タンに対しては有利に闘えるだろう。ガイ、ソドムに対しては五分五分ぐらいか。一方、ローズ、ゴウキには苦戦を強いられる。

相手キャラの特徴をよく踏まえ、それに対応した、もっとも有効な闘い方を模索していこう。

VS 春麗

春麗は前方ジャンプ強パンチが強く、しゃがみ強パンチで迎撃しようとしてもツブされるため、LV2~3サイコクラッシャーで対抗したい。それには、コンボゲージをタメなくてはならないので、スカルダイバーによる空からの攻撃を多用するといいたいだろう。



スカルダイバーのはかに、サイコショットなども混ぜていこう

VS ガイ

ガイを相手にしての接近戦は、きわめて不利なので、スカルダイバーやベガワープで逃げつつも、スキがあったら攻めに行く、という戦法をとりたい。

問合いが離れたら、サイコショットやダブルニープレスを使うといいが、先読みされないように注意する必要がある。



使わずに思えるくらいスカルダイバーを多用する。ゲージを稼ごう

VS リュウ

基本的に距離をおいて闘う。跳び込みを警戒しつつサイコショットを撃つたり、スカルダイバーで様子を見たり、たまにヘッドプレスを使ったりして、とにかくイヤらしい動きを心がけたい。相手が跳び込んできたら、サイコクラッシャーなどで迎撃だ。



めくり空中で拳を連発し、ガードするには、やや先読みが必要だろう

近くまで攻め込んだときは、リュウのしゃがみ強キックが届かない位置で立ち中キックやサイコショット、あるいはリュウが攻撃したくなるような問合いで垂直ジャンプ中キックなどを使うといい。接近しすぎは危険だ。相手に攻め込まれたときは、スカルダイバーなどで脱出を試みよう。



バックの真逆波動拳に注意。サイコショットの発射を誘われるな

VS ナッシュ

できるだけ離れて闘うのがいい。サイコショットを連発し、ソニックブームを先読みしてヘッドプレスを当てる。だが、ナッシュもヘッドプレスを使うのを待ち構えていることがあるので、スカルダイバーで様子を見ることも大切だ。また、ナッシュのジャンプ攻撃が届く位置にいるときは、サイコショットの発射はややひかえめに。

基本はじっくり攻めること。ムリに大ダメージを与えようとせず、必殺技を駆使して、少しずつ体力を奪おう。基本技による強引な攻撃は禁止。

VS ケン

基本戦略はVSリュウと同じでいい。リュウとちがうのは、前方転進によって、サイコショットをくぐり抜けて攻め込まれる場合があることだ。ラッシュをかけられるとツライので、画面端に追い込まれないように、スカルダイバーやダブルニープレスを駆使しよう。



相手に攻め込まれたら、ダブルニープレスをたまに使うのが効果的

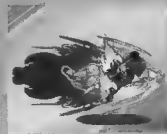
VS バーディー

問合いを難して、弱サイコショットを連発し、ときどき強ダブルニープレスを使う。ヘッドプレス、スカルダイバーもからめ、相手を近づかせないようにしよう。

あとは、ブルリベンジャーの奇襲にさえ注意していればいい。



攻め込まれたときは、ZEROカウンターを惜しみなく使おう



ガードを固め、サイコクラッシャーで相手の体力を奪うチャンスを作て

VS ソドム

遠距離でサイコショットを連発するのが基本だが、ソドムはそれをくぐったり、跳び越えて近づいてくる。

相手はこちらがサイコショットを撃つのを予測して前進してくるので、突発的に強ダブルニープレスを使うとヒートすることがある。スカルダイバー



▲ソドムがしゃがみ強キックを使うと、ヘッドプレスは空振ってしまふ

によるカクランもかなり有効だ。親急のある攻撃を心がけよう。

しゃがみ強キックやZEROカウンターで転ばされたら、ダウン回避はせず、起き上がりに賭ける。跳び込んでくるならZEROカウンター、立ち強キックを重ねてくるのならサイコクラッシャーかベガワープだ。



▲どうせガードできないのなら、ダメもとでベガワープをやってみよう

VS アドン

サイコショットでプレッシャーをかけ、跳んできたしゃがみ強パンチやLV2-3サイコクラッシャーで迎撃する。ヘッドプレスやスカルダイバーも適度に使って、攻撃に幅を持たせよう。転ばされたあとは、めくりジャンプ攻撃に注意し、ラッシュに備えたい。



▲ジャガーキックからのコンビネーションには、ジツと耐えるしかない

VS ローズ

サイコショットは、▲+中K(スライディング)で抜けたり、ソウルリフレクトで返される。多用は禁物だ。

スライディングをガードしたあとは、相手との距離によって行動を変える。やや離れたときは、足払いをツッぱせる。近づくときは、しゃがみ弱パンチからの連係を予測して

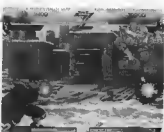


▲スライディングにカウンターでダブルニープレスを食らわせよう

ヘッドプレスで反撃しよう。スーパーコンボでカウンターを狙ったり、ガードを固めておくことも大切だ。

VS サガット

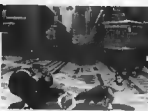
サイコショットはあまり使わずに、ヘッドプレス、スカルダイバーを多用する。飛び道具にはヘッドプレスで、跳び込みはしゃがみ強パンチかサイコクラッシャーで迎撃しよう。あとは、奇襲にさえ注意して聞けば、そう負けることはない相手と言える。



▲さく様を離れて聞けば、サガットの攻撃はさほどコクはない

ラッシュを抜ける

▶ガード後に反撃するタイミングがややムズかしい。遅いと連続技を食らい、ローズのペースにハマってしまう



VS ベガ

垂直と後方ジャンプで相手の様子をつかみ、スカルダイバーで頭上から攻撃するのが有効。その後も、ヘッドプレスからスカルダイバーや、しゃがみ弱キックからのコンビネーションでラッシュをかけよう。自分がやられてイヤな攻めかたをしていくのが基本だ。



▲ヘッドプレス、スカルダイバーをたくさん使えば、空中戦を制するのだ

VS ゴウキ

サイコショット、ヘッドプレス、スカルダイバーで豪波動拳や斬空波動拳をやりすごしつつ、スキを見つけては攻撃する。前方ジャンプ中キックで奇襲をかけるのもいいだろう。攻め込まれたときは、ZEROカウンターかスーパーコンボで反撃したい。



▲ゴウキのZEROカウンターは当たりにくいので、ガードされても安心

VS ダン

サイコショットを連発し、跳び込みだけを警戒しておく。跳び込んできたLV2-3サイコクラッシャーで迎撃。たまにヘッドプレスやダブルニープレスで、開いたかたに変化をつけよう。相手との距離を保って聞けば、ラクに勝てるはずだ。



▲サイコショットで跳ばせて、サイコクラッシャーで迎撃せよ

対2P戦 攻略

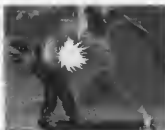
ゴウキ

GOUKI

長所と短所

使える基本技と必殺技が豊富で、連続技も手軽かつ強力。とても弱点がないように思えるゴウキだが、じつは防御力が全キャラ中最低で、攻撃を食らったときのダメージが、他キャラよりも大きくなってしまふのだ。

無敵に見えるゴウキにも弱点はある



④他キャラよりもダメージを受けやすいので、跳び込みや迎撃は慎重に



④一発あたりの攻撃力も低めだが、そこは連続技で十分カバーできる

有効な基本技&特殊技

ゴウキの真骨頂は、相手を追いつめてからの鬼畜とも呼ぶべき連係だ。以下にピックアップした技をうまく使い、ひたすら相手をカタめてしまおう。連続技(強制ガード)にならない攻撃同士のスキマを、どのように埋めるかがポイントだ。

これらの技でラッシュをかける

しゃがみ弱キック

リーチが長く、連打も効き、すべてのキャンセルが可能。ここから、ほかの基本技につなげていこう。あらゆる連係の起点となるので、間合いはキッチリ把握しておきたい。



④密着状態で当てる回数と、その間合いで有効な技との関係を覚えておこう

→+中キック(旋風脚)

ラッシュによって離れた間合いを調整するために使う。相手の足払いをスカして攻撃することも可能。ただし、近場で使い、攻撃がめり込むと確実に反撃されるので注意。



④密着から弱攻撃を2~3回ガードさせ、ZEROコンボでつなげると、攻撃前後のスキが少なくてすむ

→+中パンチ(頭蓋破殺)

これもしゃがみ弱キックからZEROコンボでつなげる。しゃがみガード不可で、攻撃後のスキも少ないため、連係に組み込むと心強い。有効な間合いは、旋風脚よりも少し近め。



④しゃがみガードをくずせるのは大きい。2ヒット目だけを当てれば、しゃがみ強(中)キックで連続技に

前方ジャンプ↓+中キック

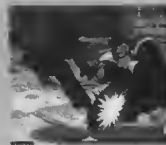
(天魔空刃脚)

近距離で頭蓋破殺を使うと、反動で間合いが離れ、旋風脚が届かなくなることがある。そのときは、この技でイッキに間合いをつめよう。

ガードされてもスキがなく、ヒット

すれば連続技につなげることができる。再度、しゃがみ弱キックからの連係に持ち込めるぞ。

また、めくりジャンプと見せかけて天魔空刃脚を使うのもいい。一度めくったあとがキマリやすいぞ。



④前方ジャンプの頂点に達したときだけ使用可能。連係の途中にからめていこう

有効な必殺技

攻防一体の必殺技がそろっているぞ

阿修羅閃空

近距離で相手を固めているとき、しゃがみ弱キックなどをキャンセルして相手の反対側に回り込もう。そのあと連続技もキメられる。

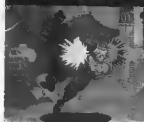


▲相手が画面端から少しでも離れていることが条件



▲反対側に移動し、連続技や投げ技で奇襲をかけよう

竜巻斬空脚



▲中と強は空中連続ヒットの特性を持つ。弱は豪昇龍拳などでも追撃させるのに有効

斬空波動拳



垂直な後方ジャンプからは瞬間のシャープからは強を使うのが基本だ

豪昇龍拳



▲弱は弱技、強は空中連続ヒットに使うことが多い。大きなダメージも魅力

豪波動拳



▲これで跳ばせて落とすのがセオリー。発射直後にヒットすると相手はダウンする

スーパーコンボゲージの使い道

状況に合わせて使いわけよう

ゴウキのスーパーコンボは、空中連続ヒットをキメやすいので、こまめに使っていこう。ゲージがⅧ2以上残っているときは、瞬殺を狙ってもいいだろう。起き上がりに攻められたとき

や、ジャンプ攻撃をガードさせた直後に使うのが効果的だ。

スーパーコンボが強いので、ZEROカウンターの存在が薄れてしまうが、やはり相手のラッシュや連続ゲリカ

ら回避するのに重宝する。なお、ゲージを早くためたいときは、相手がダウンしたスキに弱・竜巻斬空脚を連発したり、空中竜巻斬空脚や阿修羅閃空でヒット&アウェイを行なおう。

滅殺豪波動

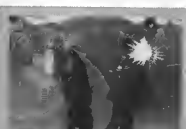
コマンドは真空波動拳より複雑だが、オールマイティに使える。無敵時間が短いので、近距離では滅殺豪昇龍のほうがオススメ。



▲前方転身に化けないように

滅殺豪昇龍

起き上がりに攻められたときや、空中連続ヒットを狙うのに有効。コマンドが一番シンプルなので、連続技にも組み込みやすい。



▲滅殺豪波動よりコマンドがラク

天魔斬空

地上からの対空技を多用する相手に効果的。相手の足払いを誘って、超低空で使うのもオモシロイ。空中でガードされるのが難点。



▲無敵対空技にも勝てる

ZEROカウンター

見た目はしゃがみ強キックだが、リーチはこちらのほうが長い。ラッシュの途中や相手の起き上がりに反撃を誘って使うといい。



▲意外と使い道は多い

瞬殺技

密着状態で使うと、相手は無敵必殺技の動作中でないかぎり絶対に回避できない。使いこなせば脅威となる技。コマンド入力に慣れていない人は、起き上がり時や頭蓋破殺から使おう。



▲阿修羅閃空からの一例。たとえ阿修羅閃空の終わりがわからずスキがあっても、これを返すのは至難のワザ

ゴウキ

有効なコンビネーション

ゴウキのラッシュは、相手を転ばせたり、前方ジャンプからの斬空波動拳をガードさせて、相手の目前に降りたときに起点となる。

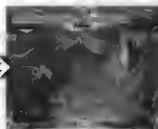
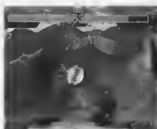
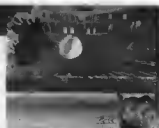
密着状態の相手にしゃがみ弱キックを当て、ヒットしたら連続技へ、ガードされたらBの連係で固めていこう。そのとき、相手が画面端にいないければAを狙っていくといい。百鬼豪碎は強弱で飛距離が変わる。きちんと間合いをはかってだすこと。また、しゃがみ弱パンチのあと、少し前進してから➡+中Pで、通常投げか頭蓋破殺の自動2択に持ち込むこともできる。

Bで間合いが離れたら、CかDで近

斬空波動拳を主軸に攻めて守れ!

離れたら

▶相手の様子を見るのなら、垂直ジャンプ頂点付近からの斬空波動拳で、とりあえず固めておこう。たまたみ込むなら天魔空刃脚だ



離すには

◀弱・斬空波動拳をガードさせたら、落地と同時に強・豪波動拳。これだけ間合いが開くぞ。もしも相手が跳んできたら豪昇龍拳を

づこう。ジャンプ直後の天魔豪斬空は
↓➡➡↓➡➡➡+Pで使える。スライディングを持つキャラに有効だ。

逆に、間合いが離れたらEを。斬空波動拳と豪波動拳をうまく使えば、スキを作らずに距離をとれる。

A シャがみ弱K→百鬼豪碎

C Bで離れる →前方ジャンプ直後の天魔空刃脚 →ジャンプ直後の天魔豪斬空

B シャがみ弱K →竜巻斬空脚 →しゃがみ中K →阿修羅閃空

D 垂直ジャンプ弱・斬空波動拳 →中・竜巻斬空脚

E ジャンプ着地ぎわの弱・斬空波動拳 →強・豪波動拳

有効な連続技

ゴウキが得意とするのは、相手を空中に浮かせてからの追撃だ。ラッシュ中などでも簡単につながるの、積極的に狙っていこう。

相手を気絶させたときは滅殺豪波動をからめた連続技がオススメ。LV1でもかなりのダメージを与えられるぞ。

しゃがみ弱K→しゃがみ中K →しゃがみ強K →強・竜巻斬空脚

弱攻撃からつながれるので、ラッシュ中に狙うことができる。さらに手軽さを求めるなら、しゃがみ弱キック×1→3→しゃがみ強キック→強・竜巻斬空脚でもいい。

華麗なコンボをキメよう!

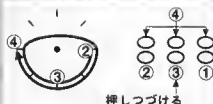
ジャンプ強K →しゃがみ弱K →弱・竜巻斬空脚 →強・豪昇龍拳

弱・竜巻斬空脚で浮かせて、空中連続ヒットで追いうちというパターンの代表例。強・豪昇龍拳のかわりに滅殺豪昇龍を使えば、より多くのダメージを与えられる。この空中連続ヒットは、いろいろな組み合わせがある。大きめのキャラには弱・空中竜巻斬空脚→弱・竜巻斬空脚→強・豪昇龍拳(滅殺豪昇龍)をキメることも可能だ。確実に追加ダメージを与えていこう。

ジャンプ強K→立ち弱K →しゃがみ中K →滅殺豪波動

ダメージが大きい滅殺豪波動を組み込んだ連続技。立ち弱キックの段階でレバーを➡に入れておくこと、中Kを押さなければいけないのがポイント。

オススメの入力順序



追いつめられたら

ゴウキは防御力が低いので、連続技を食らうことは死を意味する。画面端に追いつめられたら、早めに脱出して体勢を立て直そう。

そこで使えるのが阿修羅閃空だ。しかし、先読みされると、逃げた方向に近づいて投げられたり、技を重ねられたりするので、相手が攻撃したスキに



使うのがポイントだ。

阿修羅閃空のあとで、すぐ反撃に転じるなら豪昇龍拳が有効。自分が画面端にいるということは、相手の反対側



◀ 連休のスキをついての豪昇龍拳が理想。そしてラッシュに持ち込もう

に回れば、逆に相手を追いつめたことになる。ダウンさせたあと、めくりジャンプで、相手を追いつめてラッシュに持ち込んでいこう。

相手に待たれたら

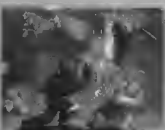
相手が画面端でガードを固めたり、飛び道具を連発している場合、どう対処したらいいのか。

基本は、垂直ジャンプ斬空波動拳で相手の前道や対空技を封じ込めてから、阿修羅閃空や百鬼豪砕で近づく戦法。もちろん前方ジャンプ弱・斬空波動拳で近づくのも有効だ。



◀ 弱・斬空波動拳をガードさせてからの阿修羅閃空は反撃されにくい

さらに、しゃがみガードばかりしている相手には、ラッシュに頭蓋破殺や百鬼豪砕、そして通常投げを組み込むといいだろう。ただし、画面端の相手



◀ 頭蓋破殺や百鬼豪砕をおりませて、しゃがみガードをくずしていこう

は百鬼豪砕で投げるのができないので注意が必要。余談だが、垂直ジャンプ直後の弱キックは、全キャラのしゃがみ状態にヒットするぞ。

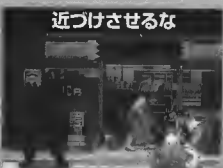
こちらが待つとき

接近戦主体の相手に待ちたいときは、すでに紹介した「弱・斬空波動拳→強・豪波動拳」で間合いを広げ、弱・斬空波動拳→強・豪昇龍拳の「跳ばせて落とす」パターンに持ち込む。

ときおり、相手を追い払うための前方ジャンプ強・斬空波動拳をませれば、難攻不落の要塞の完成だ。



▲ 弱・斬空波動拳を撃たれた相手は、跳び込みで近づこうとする場合が多い。そこを逆手にとり、豪昇龍拳を当てる

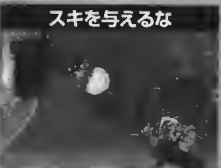


▲ このあと前方ジャンプ強・斬空波動拳をガードさせて相手との距離をとろう。画面端の一手手前で待機するとい

相手をどうやって追いつめるか

遠距離から相手を追いつめるには、前方ジャンプ強・斬空波動拳→強・豪波動拳をガードさせ、相手をどんどん押していくのが有効だ。

そのまま中間距離まで接近したら、今度は垂直ジャンプから弱・斬空波動拳を撃って近づく。このころには、相手はもう画面端にいるぞ。



▲ 前方ジャンプ強・斬空波動拳はジャンプ直後に使う。攻撃までのスキが少なく、相手にプレッシャーを与えられる



▲ 相手を画面端まで押し返したら、垂直(前方)ジャンプからの弱・斬空波動拳をタテにしながら、歩いて近づこう

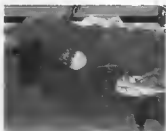
相手キャラ別 攻略法

対2P戦においても、最強と言われているゴウキ。とくに相性の悪いキャラも見あたらぬ。最低でも五分五分の闘いは可能と思われる。

気をつけたいのが、攻めるときの緩急のつづきに、そして相手のラッシュへの対処。一方的に攻めこまれたときのモロさをカバーしていかなければならない。ひととりの技はそろっている、あとは努力したいだ。

VS ナッシュ

強・斬空波動拳→強・豪波動拳パターンで画面端に追い込み、サマーソルトシェルが届かない位置から、垂直ジャンプ弱・斬空波動拳を撃って、上下から押え込もう。飛び道具の撃ち合いになっても、前方ジャンプ強・斬空波動拳で先手を維持できるぞ。



◀この距離が理想。ソニックブームやサマーソルトには天幕を斬空も有効

VS ガイ

ジャンプ軌道が高いので、豪波動拳→豪昇龍拳パターンが有効。間合いは、画面の端と端ぐらいを確保しよう。

武神イズナ落としを事前にツブしたいときは立ち強キックを使う。対空技にもなるので、とっさに豪昇龍拳がでないときに活用したい。



◀武神イズナ落としを防ぐには、画面端に逃げてしまふのもいい戦法だ

VS リュウ

この組み合わせで気をつけたいのが、斬空波動拳を空中竜巻旋風脚などでツブされやすいことだ。斬空波動拳を撃つときは、ジャンプ方向と間合い、そして相手の動きに注意しよう。地上戦は、阿修羅閃空と百鬼襲があるぶん、有利に展開できるはずだ。



◀斬空波動拳は必ずせず、空中竜巻旋風脚で反撃されないように注意しよう

VS ケン

地上戦では、立ち強キックと前方転身がイイらしい。立ち強キックばかり狙ってくる相手には、立ち弱(強)パンチでツブしたり、少し遠くから強・百鬼豪砕で反撃する。斬空波動拳でケンセイする手もある。

前方転身には、弱攻撃でケンセイす



◀立ち強キックの間合いは、きちんと把握しておかないといけません

VS バーディー

投げ技を得意とするバーディー相手に、近距離戦はオススメできない。斬空波動拳で待ったり、阿修羅閃空で距離をとる戦法がメインになるだろう。注意したいのが、攻め込まれたとき。ブルホーンの全身無敵を利用されると、バーディーを固めようとした弱・斬空



◀ブルホーンは斬空波動拳も抜けてくる。後方ジャンプから撃てば安全だ

VS 春麗

近距離での足払いがイイな相手。なるべく距離をとって闘おう。状況別戦略で説明した「待ち」を的確に行えば、有利に試合を展開できる。天昇脚は斬空波動拳、気功拳は竜巻斬空脚、旋閃脚はしゃがみ弱パンチ、しゃがみ中キックは旋風脚で対処しよう。



◀春麗の地上攻撃は、大半がしゃがみ強キックでツブしたり反撃できる

るのが無難。こちらも前方転身を使い、逃げてしまうのも悪くない。反対側に回り込まれた場合、豪昇龍拳にバケて結果オーライということもある。

空中戦は、VSリュウと同じく、空中竜巻旋風脚に気をつける。ケンの波動拳は硬直が長いので、天幕空刃脚で攻め込んでもいいだろう。



◀前方転身は豪波動拳も抜ける。斬空波動拳や豪昇龍拳で逃したいが……

波動拳もスカされてしまう。斬空波動拳は、後方ジャンプから撃ち、着地したら豪波動拳でフォローしよう。

もう一つの注意点は、遠距離で豪波動拳を連発すると、ブルリベンジャーを食らいやすいこと。ここでも斬空波動拳をおり混ぜ、ブルリベンジャーを使わせないようにすることが大切だ。



◀斬空波動拳をメインにすれば、ブルリベンジャーを使われても問題ない

VS ソドム

斬空波動拳や豪波動拳の足を狙うしゃがみ強キックへの対処法は、旋風脚で一方的にツブすほか、近距離で先読みして、めくりジャンプ中キックからの連続技を入れることも可能だ。ジゴクスクレイブをツブすため、遠距離からの斬空波動拳を主体にしよう。



▲旋風脚は立ち強キックをツブされるが、遠間でなければ大丈夫だ

VS アドン

ジャガーキックを食らわないためにも、豪波動拳はひかえ目にし、斬空波動拳をメインに攻めている。

地上とはとにかく近距離戦で、中間距離では、相手の立ち強キックを立ち強パンチ(キック)で、しゃがみ強キックを旋風脚でツブしている。



▲近距離で斬空波動拳を食らうと、ジャンプ強キックでツブされやすい

VS サガット

画面端でタイガーショットを連発されたら、前方ジャンプ強・竜巻斬空脚でイッキに攻め込む。立ち弱キックでケンセイする相手には、しゃがみ中パンチ豪波動拳で反撃しよう。

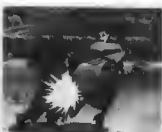
相手のゲージがタマっているときは、遠距離での豪波動拳と斬空波動拳は多用しないほうがいい。タイガーキヤノンで返されてしまうぞ。

余談だが、タイガーレイドの終わりがわりにZEROカウンターを使うと、互いの攻撃がスカるが、そのあと相手の着地を投げ返すことができるのだ。

VS ローズ

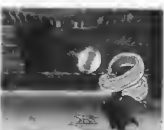
ローズが得意とする▲+中K(スライディング)は、旋風脚で一方的に打ち勝てるが、そこから追撃しても、しゃがみ弱パンチ連打で止められることが多い。相手が弱攻撃を多用するタイプなら豪昇龍拳で反撃してみよう。

ソウルリフレクトに関しては、斬空



▲旋風脚を当てるとソウルリフレクトを跳ね、さらに豪龍拳でツブそう

波動拳を連発せず、垂直ジャンプ攻撃や天魔空刃剣などを混ぜ、「とにかく跳んだらリフレクト」をさせないようにする。ゲージがタマっていたら、天魔豪斬空を使ってみよう。かなりの確率で引っかかってくれるぞ。地上での空振りに対しては、竜巻斬空脚からの空中コンボをキメるといいだろう。

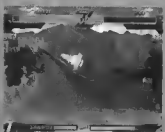


▲ソウルリフレクトは天魔豪斬空を跳ね返さない。かなり有効な攻撃だ

VS ゴウキ

とりあえず、中間～遠距離の豪波動拳と斬空波動拳でケンセイし、相手の様子を見たほうがいいだろう。

こちらから攻める場合、相手を追いつめるのがムズかしい。垂直ジャンプ斬空波動拳をうまく使い、阿修羅閃空で逃げられないようにしよう。首尾よ



▲対空に優するが、事前に大きなダメージを与えておくのも手

く相手を追いつめたら、通常どおりのラッシュで攻めればいい。旋風脚を多用するといいたいだろう。

逆に、こちらが待つ場合は、阿修羅閃空をうまく使い、相手の斬空波動拳をくぐって攻撃したり、後方ジャンプ斬空波動拳や「跳ばせて落とす」パターンに徹していきたい。



▲ラッシュが速ければ、先に阿修羅閃空を使われただけでいい

VS ベガ

豪波動拳を連発していると、サイコショットに押し返されたり、ヘッドプレスで反撃されることがある。

したがって、豪波動拳の使用をひかえ、サイコショットは撃ったのを見てから阿修羅閃空でスリ抜けたほうがいい。そのまま相手の反対側に回り、こちらの有利な接近戦で攻めよう。

中間距離では、ダブルニープレスが怖い。斬空波動拳でケンセイすれば、それほど驚異的ではない。タイミングさえ合えば、サイコクラッシュもツブすることができるぞ。

VS ダン

注意したいのは、ダメージの大きい強・斬空脚と必勝無頼拳。そして、それをからめた連続技だ。耐久力がないゴウキは、アツという間に体力の半分を持っていられるぞ。斬空波動拳と豪波動拳で斬空脚をツブし、とにかく近寄らせないように心がけよう。



▲起き上がり豪昇龍拳より阿修羅閃空を使う。とにかく遠距離で闘え

ダン

DAN

対2P戦
攻略

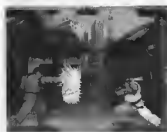
長所と短所

ダンは攻撃力が高く、連続技が非常に強力なので、近距離では相手のスキをついた連続技で攻めていくことになる。遠距離では、我道拳の性能の悪さもあり、飛び道具を持つキャラにはキビしい闘いを強いられるだろう。

やはり主軸は断空脚か



◀相手の足払いや必殺技のスキをつき、強断空脚で攻めていこう



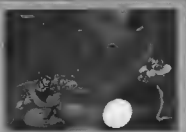
▶我道拳は飛び道具を消すことしかできない。なるべく近くで闘うこと

有効な基本技&特殊技

足技主体の闘いかたが基本

しゃがみ中キック

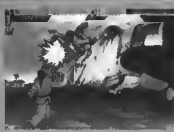
攻撃判定が出現するまでの時間は、しゃがみ弱キックと同じ。この技をキャンセルして強・断空脚につなぐといいだろう。



▲ここから強・断空脚につなげる

しゃがみ強パンチ

用途はしゃがみ中キックと同じだが、横へのリーチが短いので注意したい。相手の跳び込みに見籠拳が間に合わないとき重宝する。



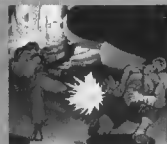
▲かなり信頼できる対空技

立ち中(強)キック

どちらも反撃を誘うのに有効。相手を端に追いつめるときは、立ち中キック・強・断空脚が使える。画面端の相手を攻めるときは、立ち強キックに切り替えるといいだろう。



◀画面中央で立ち中キックを空振りし、相手の足払いを誘ってからの断空脚で反撃



▶立ち強キックは、蹴り上げの空振りや誘った攻撃を、降り下ろした足でツブす

ジャンプ弱キック

下方方向に攻撃するので、相手の迎撃タイミングを狂わしたり、対空技をツブしたりできる。後方(垂直)ジャンプ直後に仕掛ければ、しゃがんだ相手にヒットするぞ。



◀足払いによる対空技でも簡単にツブせる。ただし、横からの攻撃には弱い



▶しゃがんだ相手への奇襲に有効。垂直ジャンプ弱キックなら、さらに確実だ

ジャンプ中キック

めくりやすいので、相手の起き上がり仕掛け、ヒットしたらそのまま連続技につないでいこう。垂直ジャンプから使えば、対空技としても有効であることを忘れずに。

相手の正面から飛び込むときは、このジャンプ中キックと、前述のジャンプ弱キック、そしてジャンプ強パンチを使いわけ、攻撃の出現タイミングを微妙に変えることで、相手をホンロウするといいたいだろう。



▶めくりジャンプ中キックから連続技につなげ、大ダメージを狙おう

有効な必殺技

もっとも実用的なのは断空脚だろう。とくに強は攻撃力が高く、ガードされても間合いが広がるし、ダウン回避技の前転にもヒットする。弱ならタイガーショット以外の飛び道具を跳び越えられるが、タイミングがシビアなのでムリに狙う必要はない。

見龍拳は、無敵時間こそ短いけれど、使うタイミングに気をつければ、起き上がりでの反撃や対空技として有効だ。

我道拳は、弱だとスキが少なく、強になるほど攻撃範囲が横に伸びる。バーディーなどの突進技を止めたいときに役立つぞ。

スーパーコンボゲージの使い道

LVI必勝無頼拳を連続技に組み込むと非常に強力なので、これがメインとなるだろう。震空我道拳は、LV2~3なら「リーチの短い真空波動拳」として使うことができる。見龍烈火は、LV3

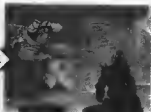
断空脚の強弱を使いわけよう

強・断空脚

できるだけ相手の攻撃を誘ってから使おう。画面端でガードされたときは、通常投げ(投げ受け身)の準備をしておくこと。



▲中間距離から立ち弱(中)キックで攻撃を誘って



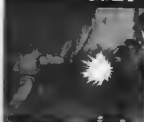
▲強・断空脚。ガードされても、まず反撃されない

見龍拳



↑起き上がり見龍拳が確実にできるかで勝敗がキマる、と言っているほど重要な技

我道拳



↑強弱それぞれリーチをきちんと把握しておこう。全体的には中が使いやすい

LV3震空我道拳のためにゲージを残せ

でないと使いづらいのがネック。

一方、ZEROカウンターはしゃがみ強キックなのでスキが少なく、横へのリーチや無敵時間ともに申しぶんない。積極的に狙っていく。

結論としては、LVI必勝無頼拳とZEROカウンターがメイン。あとは、ゲージが満タンで、相手との体力差が大きいときにLV3震空我道拳で一発逆転狙い、といったカタチになるだろう。

震空我道拳

とくに、LV3は使い勝手がよく、かつダメージも大きい。我道拳と同様に攻撃位置が高く、引きつけば対空技にもなるので、いろいろな状況で積極的に狙っていく。



↑中間距離で相手が技を空振りしたり、飛び道具を撃ったときに狙い目



↑対空技にもなるが、相打ち覚悟で引きつけてから使わないと意味がない

必勝無頼拳

横へのリーチが短く、対空技にもなりにくい。とくに、LV2~3はヒットしなかったときのスキが大きく、使い道と言えば、起き上がり地上攻撃を重ねられたときの反撃くらい。単体で使

う必要はないだろう。

しかし、連続技に組み込めば、高い攻撃力を最大限に活かすことができる。たとえ、それかLVIでも与えるダメージは大きいので、確実にキャンセルできるように練習を積んでおこう。



↑単体ではなく、連続技に組み込むと、LVIでも多大な効果発揮するぞ

見龍烈火

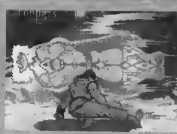
総合力は見龍拳より下。強・断空脚(画面端の相手に3発目がカスったとき)とZEROカウンターからの空中コンボが一定可能。



▲リーチが横に伸びないのが難点

ZEROカウンター

足払いなので、相手が空中に浮いていると(ジャンプ攻撃やダブルニープレスなど)、当たらないことが多い。注意すること。



▲攻撃がスカってしまう

有効なコンビネーション

スタート時のような中間距離で使うのがAとB。その目的は、強・断空脚で相手を画面端に追い込むことだ。Aはガードさせてからのキャンセルでつなぎ、Bは空振りする距離で相手の攻撃を誘う。Bのあと、相手の足払いがギリギリ当たらない間合いにいるなら立ち強キックを、それよりも遠ければ強・断空脚で反撃する

中間距離

▶立ち中キックを空振りすることで足払いを誘い、攻撃が当たる間合いなら立ち強キック、それより遠ければ強・断空脚で反撃する



画面端

◀起き上がった相手に後方ジャンプ強キックを当てる。すると、相手は飛び道具を撃つことが多いので、震空我道拳や飛び込みを狙おう



◀遠距離に吹き飛んだ相手に近づきたいときには、強・断空脚が有効だ



▶ほかにも投げ技や果龍拳などを流して、相手のつぎの対処を奪わせよう

A シャガみ中K → 強・断空脚

B 立ち中K → 強・断空脚
→ 立ち強K

C 後方ジャンプ(直後) → 前方ジャンプ中K
弱K → LV3震空我道拳

D 立ち弱K → シャガみ強P

E シャガみ弱P×2 → 立ち弱K → シャガみ強K → 強・断空脚

有効な連続技

立ち弱K

→ シャガみ中P
→ シャガみ強K

とにかく相手を転ばせたいときや、キャンセルに自信がないときに使うといい。シャガみ中パンチからシャガみ強キックは目押ししか超連射で。

前方ジャンプ強P

→ シャガみ強P
→ 強・断空脚

全キャラ共通。相手の起き上がりなどに有効。相手のサイズがリュウ以上なら、2段目にシャガみ弱パンチ(立ち弱キック)を追加することも可能だ。

シャガみ弱P

→ シャガみ中P
→ LV1必勝無頼拳

相手の起き上がりに狙いやすく、やたらとダメージが大きい。必勝無頼拳を中Kで入力すれば、断空脚にバケたときでも連続技が成立するぞ。

前方ジャンプ強P

→ シャガみ中P
→ LV1~2必勝無頼拳

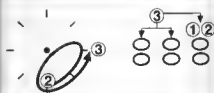
上記の発展形。必勝無頼拳がLV1なら全キャラ共通。めくりジャンプ中キックからでも可。確実に使えるようになれば、勝率もグッとあがるぞ。

ジャンプ強P

→ シャガみ強P
→ LV3震空我道拳

全キャラ共通で大ダメージ。相手によっては、2段目に立ち弱キックが追加できる。やりづらいたときは、シャガみ中キックからキャンセルさせよう。

オススメの入力順序



一撃離脱をヘースに

ば強・断空脚を使うといいだろう。

相手を画面端で転ばせてから使うのがCとD。Cは飛び道具の誘いに使え、Dはガードさせると、ちょうどリュウやケンのしゃがみ強キックが届かない間合いになる。ヒットしていたら、そのまま連続技につなごう。

最後に、対オートマチック用の連係

技としてBを紹介しよう。密着状態から使えばこれだけで6回もガードさせられるので、大幅にオートガードの使用回数を減らすことができる。マニュアルの相手に使っても構わない。しゃがみ強キックを相手が食らった場合でも、強・断空脚が接近手段として機能してくれるぞ。

状況別戦略

攻めたしたら止まらないぜ

跳び込まれた場合・起き上がりの対処

やはり対空技は見龍拳がベスト。瞬とはいえ無敵時間があるの信頼できる。フィの跳び込みにはしゃがみ強パンチを使おう。相打ちでもダメージで勝つことが多いぞ。遠くからの跳び込みには垂直ジャンプ中キックも有効。起き上がりを攻められたときも、見龍拳による反撃がベスト。少し早めに



▲垂直ジャンプ中キックは上から着る感じがですと使いやすい



▲スーパーコンボはレベルが高ければどれでもOK。全身無敵を有効に

入力するとだしやすい。相手に体力をリードされているときは、逆転狙いのスーパーコンボでもいいが、相手が地上にいないと、あまりダメージを与え

られず、かえってソンをしてしまう。地上戦なら、ZEROカウンターで反撃する手もあるが、ゲージは連続技のために残したいので乱用は禁物。

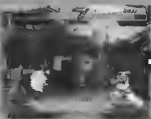
飛び道具を遠距離で連発された場合

近距離戦を得意とするダンにとって遠距離から飛び道具を連発されるのはイヤなものだ。大変だが、ガンバって近づかなければならない。ここではその一例を紹介しよう。

まず、互い画面端にいるような距離では、弱～中・我道拳で飛び道具を消しながら、少しずつ進んでいく。

そして、跳び込みに適した間合いに近づいてきたら、一度垂直ジャンプして様子を見る。さらに、飛び道具を撃

つてきたら、イッキに前方ジャンプし、相手の対空技をツブすタイミングでジャンプ弱キックを仕掛けよう。



▲弱か中の我道拳だと、スキが少なく使いやすい



▲ここで跳び込まれたら垂直ジャンプ中キックで迎撃



▲相手の対空技が有効な距離を考えながら跳び込もう

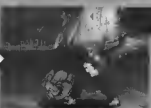
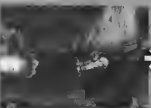
飛び道具を近距離で連発された場合

前述の遠距離とは逆に、画面端に追いつかれて、近距離で飛び道具を連発された場合は、ZEROカウンターを使うといい。しゃがみ強キックが幅かない距離でも反撃できるのが大きい。

また、特殊な方法として、飛び道具をワザと空中ガードしてからダウン回避技で近づくと、という手もある。

ZEROカウンター

▶この間合いなら確実に反撃できる。相手が飛び道具を持っているときは、つねにゲージを温存しておく安心だ



ダウン回避技

◀これも有効だが、一度見せた相手には警戒されてしまうので乱用はできない。ここぞというときに使っていこう

相手を転ばせた場合の攻めかた

相手を転ばせたら、連続技のチャンスだ。しかし、相手もダンの攻撃力の高さを知っていると思うので、リバーサルを担わず、とりあえずガードする場合が多い。これではラチがあかないので、投げ技やめくり攻撃を混ぜてみよう。選択技が一つ増えるだけで闘いの幅がグッと広がるぞ。

ガードを固めさせるな



▲コンビネーションに投げ技を混ぜるだけで、相手のアセリを誘える。ジャンプ攻撃のあとなどに狙うといい

一発逆転を狙え



▲画面端が近ければ、めくり攻撃もキマリやすい。めくりと判別しづらい位置から跳び込んで混乱させよう

相手キャラ別 攻略法

とにかくタンは、遠距離戦に有利な相手にはスライ闘いを強いられる。そこは仕方ないとして、近距離戦タイプのキャラにはなるべく勝てるようにしたい。とくに、バーディーやアドンは互角に渡り合える相手なので、取りこぼしのないようにしよう。

また、転ばせてからの心理戦に持ち込めば、性能と関係なく闘うことができる。経験と読みで勝負だ。

VS 春麗

春麗は足払い主体のキャラなので、断空脚によるカウンターが狙いやすい。足払いを空振り(使い)そうな間合いになったら、すかさず断空脚だ。

遠間で気功拳を連発されたら、状況別戦略のとおりに対処。百裂脚は目の前で我道拳をだせば簡単に返せる。



百裂脚は中々強・我道拳で反撃。断空脚でもいいが、相打ちが多い

VS ガイ

しゃがみ強キック(スライディング)と疾駆け&影すくいには、うまく先読みして強・断空脚で反撃したい。首狩りなら、近場で食らったときは、しゃがみ強キックの反撃が間に合う。起き上がりには武神イズナ落としを重ねられたら、見龍拳で迎撃しよう。



見龍拳がカサメ。起き上がりや2回攻撃に対しては確実にだしたい

VS リュウ

対リュウ戦で、まず気をつけなければならないのは、波動拳と空中竜巻旋風脚(以下、空中竜巻)だろう。

波動拳はスキが少なく、中間距離で連発されるとツライ。できるだけ状況別戦略のように対応して、ムダな体力をケズられないようにしよう。

一方、空中竜巻には確実な対処が必要だ。できるなら見龍拳で、間に合わなければ、相打ち覚悟のしゃがみ強パンチできっちり落としておこう。

うまく中間距離での攻防に持ち込めれば勝機を見いだせる。しゃがみ中

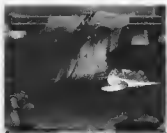


重ねた見龍拳や段実に返せるスーパーコンボはLV1のみ。注意!

キックや立ち中キックなどを使って相手を両面端に追いつめるのだ。それに成功したら、前述のコンビネーションや連続技を組む。たまに見龍拳や投げ技を混ぜ、行動を読まれないように。リュウの起き上がりには見龍拳を重ねれば、スーパーコンボ(LV1)を使われても一方的に打ち勝つぞ。

VS ナッシュ

ソニックブームをタテに近寄られた場合、早めの強・我道拳で相殺すれば、バックスピンナックルで追撃されてもガードできる。空振ったときは強・断空脚で反撃しよう。こちらから跳び込むときは、対空技をツブす前方ジャンプ弱キックを使おう。

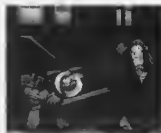


このくらいの距離で跳び込む。そのまましゃがみ中キックにつなげよう

VS ケン

近場での立ち強キックがイヤらしい。できれば見龍拳で返したいが、とりあえずガードしたほうが無難だろう。

ほかには、ほぼVSリュウと同じだが、ケンのほうが近距離戦を得意としているので、中間距離での攻防はキッチリと押さえておきたい。



立ち強キックをガードすると間合いが開く。このときの読み合いがカギだ

VS バーディー

ブルヘッド、ブルホーンとも断空脚でツブせる。したがって、断空脚をメインに攻めても構わないが、乱用するとブルホーンの全身無敵で返されてしまう。相手がブルホーンで攻めてきたときは、我道拳がしゃがみ弱パンチ、ZEROカウンターで反撃できる。こちらが相手の起き上がりには攻めたとき、ブルホーンを使われたら、すぐに弱攻撃を連打して止めよう。

両面端に追いつめられると、相手が立ち強キックで前進→マーダグラーチェーのコンビネーションを仕掛けてく



突進技を止めて、自分の流れを確保する。足技よりも断空脚で攻めよう

ることがあるが、ここでモガいて断空脚を使うと、最初の立ち強キックでツブされてしまう。後方ジャンプが強・我道拳で対処するといいい。

あと、気をつけたいのは、起き上がり投げとしゃがみ中キック。ポディープレスはしゃがめばスカせるので、そのまま投げ返すのが有効だろう。

VS ソドム

相手がスタート時の間合いで垂直ジャンプをしてきたら、とりあえず前進して間合いをつめよう。ソドムは、着地後にしゃがみ強キック（スライディング）を使うことが多いので、その着地を狙って強・断空脚を使えば、確実に反撃することができる。ただし、



◀ここで強・断空脚を使うは禁物だが、とにかく追いつめたいときに有効

相手のコンボゲージがたまっていると、スーパーコンボやZEROカウンターで反撃される可能性もあるので要注意。

突進技や必殺投げへの対処は、VS バーディーと同じ。必殺投げだけは、しゃがみ弱パンチで確実にツブそう。こちらの起き上がりを攻められたときは、根性で見龍拳をだすこと。



◀突進技に対しては、ZEROカウンターを使えばうが舞えぬだろう

VS アドン

ジャガーキックはガードに徹する。ただし、画面端にいるとき、しゃがみ弱キック→中ジャガーキックで、延々と固められた場合は、前進することでスカせる。あとは、めくりジャンプ中キックによる奇襲と立ち（しゃがみ）強キックの長いリーチに気をつけたい。

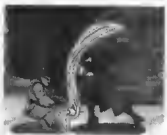


◀ちがう技を混ぜられると対処しづらい。完全な読み合いになるだろう

VS ローズ

中間距離ではスライディング（中K）防止のため、強・断空脚をメインに闘おう。ただし、遠距離ではソウルフレクトで返されやすい。

跳び込みには、前方ジャンプ弱パンチ（キック）が使える。ローズのしゃがみ強パンチをツブすこともあるぞ。



◀ソウルフレクトの空振りには、しゃがみ強キックで反撃しよう

VS サガット

リーチの長さ、ガード不能技（立ち弱キック）に悩まされる相手だ。これらが当たらないような間合いでの攻防が重要となる。

安全に攻めるなら、相手の立ち弱（中）キックがギリギリ空振る距離でのしゃがみ中パンチがいい。相手を転ばせたいときは、踏み込んで弱・断空脚か前方ジャンプ弱キックを使おう。

間合いが離れてしまったら、歩いて近づき、前述の間合いを確保したい。弱グランドタイガーショットは中・断空脚で抜けることができるぞ。



◀脱獄技には要注意。写真のような状態にならぬように気を付けよう

VS ベガ

サイコショットを弱・断空脚で抜けるのはキツイ。中間距離から我道拳で相殺して、つぎのサイコショットを誘って、前方ジャンプ弱キックでイッキに決着をつけよう。ダブルニープレスを対空技にする相手には、空中ガードしながらの跳び込みも有効。



◀ダブルニープレスやサイコクラッシュはジャンプ弱キックでツブせる

VS ゴウキ

後方ジャンプして新空波動拳ばかり撃つ相手には、とにかく少しずつ歩いて近づき、画面端に追いこもう。

さらに、そこでも新空波動拳を使ってくるなら、前方ジャンプ強キックで新空波動拳を撃つ前に撃破したい。あとは、VS リュウ（ケン）で相手を追いつめたときのような対処法でOK。

このときに阿修羅閃空で反対側へ逃げられたときは、前進で追いかけて投げ技や連続技、間に合いそうにないときは強・断空脚を使おう。

追いつめたなら、うまく連続技をキメ

たいが、ここで注意すべきは無敵必殺技で、とくにスーパーコンボの瞬獄殺。相手が起き上がりに使った場合、自分が攻撃を重ねていると、確実に反撃されるので、ときには様子を見ることも大切だ。なお、単体で使ってきた瞬獄殺は、見龍拳や後方ジャンプ弱キックでツブすことができるぞ。

VS ダン

我道拳で跳び込みや起き上がりを見龍拳をツブせる。相手の断空脚には、我道拳や立ち中キックのケンセイが有効だが、見ながら反撃するのはキツイ。

あとは、前述のコンビネーションや連続技の精度、起き上がり見龍拳の確実性などが勝負のカギを握る。



◀随所で我道拳が使える。とにかくダメージが大きいののでうまく活用しよう

Nishimura Tononichi
Morikawa Toshiyuki
Takemai Wataru
Miyahara Tetsuya
Miyamura Yuko
Miki Shinichiro

VOICE COLLECTION

リュウ

波動拳	必殺技
昇龍拳	必殺技
竜巻旋風脚	必殺技
真空	スーパーコンボかけ声
ふっ!	気合い
はっ!	投げ気合い#1
いやっ!	投げ気合い#2
うっ!	ダメージ
うわーっ	やられ声

春麗

氣功拳	必殺技
千裂脚	スーパーコンボ
氣功掌	スーパーコンボ
天昇脚	必殺技
覇山	スーパーコンボかけ声
ヤッ	百裂脚かけ声
いやあッ	旋風脚&立ち強Kかけ声
えいッ	投げ気合い
はあーっ	スーパーコンボ・タメ声
あッ	ダメージ
こめんね	挑発&勝利#1
アハハ	勝利#2
やったー	勝利#2
きゃあーっ	やられ声

ナッシュ

Sonic Boom	必殺技
Somersault	必殺技
Sonic Break	スーパーコンボ
ふん!	投げ気合い#1
いやっ!	特殊技&投げ気合い#2
Hum……	勝利#1
Too Easy	勝利#2
うおッ	ダメージ
NOーッ!	やられ声

ケン

波動拳	必殺技
昇龍拳	必殺技
竜巻旋風脚	必殺技
いくぜ!	スーパーコンボかけ声
昇龍裂破	スーパーコンボ
神龍拳	スーパーコンボ
やったぜ!	挑発&勝利

はっ!	投げ気合い#1
ふん!	投げ気合い#2
おうっ!	ダメージ
うわーっ	やられ声

ガイ

であッ	技かけ声#1
えいやーっ	技かけ声#2
いざッ	技かけ声#3
ほやーっ	技かけ声#4
せあッ!	気合い#1
ふっ!	気合い#2
必殺	スーパーコンボかけ声
悪く思うな	勝利#1
これぞ、武神流	勝利#2
がッ	ダメージ
どあーっ	やられ声

バーディー

BullHead	必殺技
BullHorn	未使用
ふん!	投げ気合い#1
うおッ	投げ気合い#2
Go	必殺技かけ声#1
to Heaven	必殺技かけ声#2
I'm No.!	勝利
うおッ	ダメージ
You	挑発#1
Hey	挑発#2
うおー	やられ声
1, 2, 3, 4, 5, Final	必殺技かけ声#2

ソドム

ブツメツ	必殺技
テンチュウサツ	スーパーコンボ
はあッ!	必殺技&投げ気合い#1
そいやーッ!	必殺技&投げ気合い#2
うりやッ!	必殺技かけ声
むーん	スーパーコンボ・タメ声
アッパレ!	勝利
どお	ダメージ
ぬかったあーっ	やられ声

アドン

Jaguar	ライジングジャガー
Jaguar Kick	必殺技
Jaguar Tooth	必殺技
へやッ!	気合い#1
へやーッ!	気合い#2
アチョーッ!	必殺技かけ声#1
ホウーッ!	必殺技かけ声#2
フウーッ!	必殺技タメ声
イエー!	勝利

No!	ダメージ
こおあーっ	やられ声

ローズ

ソウルスパーク	必殺技
ソウルスルー	必殺技
リフレクト	必殺技
はあッ!	気合い#1
はっ!	気合い#2
よおッ!	気合い#3
あッ	ダメージ
それじゃダメ	勝利#1
まだまだね	挑発&勝利#2
やるじゃない	勝利#3
あーっ	やられ声

サガット

Tiger #1	必殺技
Tiger Clash	必殺技
Tiger Blow	必殺技
Tiger #2	スーパーコンボかけ声
Genoside	スーパーコンボ
Raid	スーパーコンボ
せいつ!	気合い
ふん!	投げ気合い
ハッハッハッ……	勝利
こッ	ダメージ
うおあーっ	やられ声

ベガ

サイコクラッシャー	スーパーコンボ
ふっ!	気合い#1
ふあッ!	気合い#2
むーん	必殺技&投げ気合い
フハハ……	スーパーコンボかけ声
ハッ, めるいわ	勝利
どあッ	ダメージ
ぐあーっ	やられ声

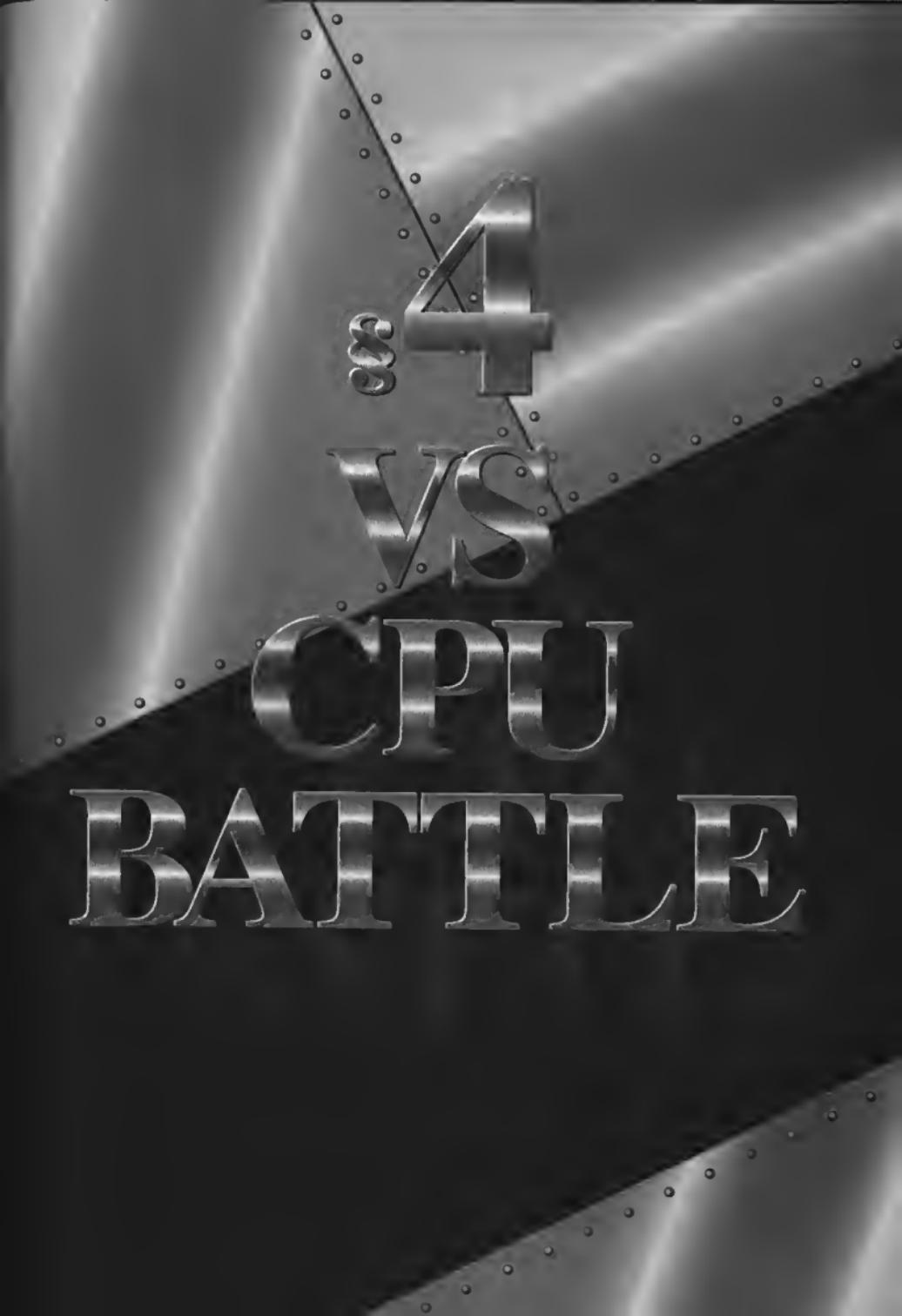
ゴウキ

ぐッ!	技かけ声#1
ふん!	技かけ声#2
どや!	技かけ声#3
うりやッ!	技かけ声#4
減殺	スーパーコンボかけ声
どッ	ダメージ
うー	やられ声

ダン

はあッ!	気合い
昇龍拳	必殺技

※それ以外の声は他キャラのものを流用



4
VS
CPU
BATTLE

熱読すれば
クリア確実!!

対CPU戦完全攻略法

コンピュータ・キャラと闘う「対CPU戦」。それをクリアするための手引きが本章だ。今回はいつもとはちがう形式で書かれているので、全ページをくまなく読んでほしい。なお、本書の攻略法は難易度レベル2(初期設定)で作られている。

『ストZERO』CPUキャラの動きの特徴

本作のCPUキャラのアルゴリズムは、こちらから攻撃をだした瞬間に、その技に対して的確な行動をとる、いわゆる「反応タイプ」。プレイヤーが慣れていない間は圧倒的な強さを誇る反面、「しゃがみ弱パンチを連発している」と飛び込んでくる」など、行動パターンを見切られてしまうと簡単に負ける、というモロさもある。これは、ゴウキ

を含めた全キャラに言えることだ。

また、起き上がろうとするとともに目の前で技(しゃがみ弱キックなど)を重ねられると、ガードがアまくなる傾向がある。この性質を利用すれば、転ばせる→起き上がりに技を重ねる→そこから連続技に持ち込んで転ばせる……のくり返して、最後までハメつづけることだってできる。



▲プレイヤー側の行動に対して過敏に反応するぶん、単純なパターンにハマりやすい

本書の対CPU戦攻略記事を読むにあたっての注意事項

本章を読むときは、自分の使用キャラ、対戦相手、その相手が何人目に出現したか、をきちんと把握しておこう。とくに重要なのが最後の「何人目か」。1～2人目と3～8人目では攻略パターンが変わるからだ。

1～2人目なら、相手がどのキャラかは関係なく、飛び込みからの連続技をキメるだけで勝てる。どんな連続技が

有効かは、攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」のページ(→P.235)でまとめて紹介している。

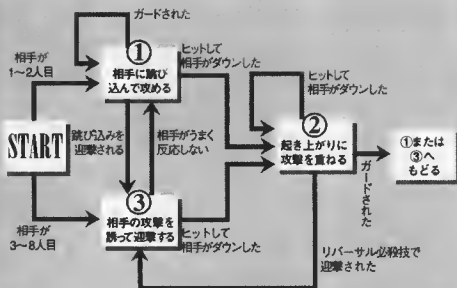
3～8人目になると、こちらの攻撃に対する反応がキビしくなるので、攻撃パターン③「相手の攻撃を誘って迎撃する」のページに書いてある攻略記事を参考にしてほしい。ただし、このコーナーはプレイヤー・キャラ別ではな

く、相手キャラ別に構成されている点に注意。たとえば「リュウを使ってケンを倒す方法が知りたい」ときは、リュウのページ(P.237)ではなくケンのページ(P.241)を読むのだ。

攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」はちょっと特殊で、相手を転ばせたときにのみ使える攻略法だ。状況は限定されるが、うまくできればイッキにKOさせることも可能なので、攻撃パターン①か③で闘っているうちに相手をダウンさせたら、できるだけこのパターンに持ち込みたい。P.236でくわしいやりかたを解説しているぞ。



▲三つの攻撃パターンを、対戦相手や状況に合わせて使いわけていくのだ



攻撃パターン

1 相手に跳び込んで攻める

積極的に攻めてこない（＝こちらの技になかなか反応してくれない）1～2人目の相手には「跳び込んでの連続技」が基本戦略となる。そのときに使うものを下の表にまとめてみた。これらは、攻撃パターン③「相手の攻撃を誘って迎撃する」のページで「○○のスキに跳び込んで、連続技をキメよう」と書いてある場合にも使うことになる。かならずマスターしておこう。

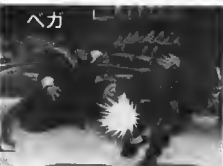
それでは、表内の連続技について、いくつかの補足説明を。

●春麗……強・天昇脚を使うほうは、跳び上がった直後にレバーを↓要素に入れておかないとダメができない。また、しゃがみ強キックを使うほうは、ジャンプ攻撃を当てたときの間合いが近くなければ難しいので注意しよう。

●ガイ……影すくいは、↓↘→のあと、中キックボタンを連打する感じでコマンド入力をするのだしやす。また、立ち強パンチのかわりに立ち弱パンチ×2→しゃがみ中キック（1段目）から影すくいにつなげてもOK。

●バーディー……このキャラには有効な連続技がないので、何も技をださずに前方ジャンプをして、着地と同時に投げる「スカシマーダラーチェーン」で代用する。ボディプレス→しゃがみ弱パンチ→マーダラーチェーンも可。

●ベガ……遠めの間合いから強ダブルニープレスをだすだけ。跳び込み連続技が必要な場面ではコレで代用する。



▲1～2人目の相手やソドムには、強ダブルニープレスをだせば簡単にダウンが奪える



▶相手が何か攻撃をしているスキに跳び込むならば、空ジャンプからダイレクトに投げにいけばOK

リュウ	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→強・波動拳
	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
春麗	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ中K→強・天昇脚
	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ナッシュ	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→中サマーソルトシェル
	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ケン	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ガイ	前方ジャンプ強K→立ち強P→影すくい
	前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ソドム	前方ジャンプ強K→立ち強K→強ジゴクスクレイブ
	前方ジャンプ強K→立ち弱K→しゃがみ強K
アドン	前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→強ライジングジャガー
	前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ローズ	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱P→しゃがみ中K→しゃがみ強K
サガット	前方ジャンプ強K→しゃがみ強K
ゴウキ	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→強・豪波動拳
	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ダン	前方ジャンプ強K→しゃがみ強P→強・断空脚
	前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ強K

攻撃パターン ② 起き上がりにも攻撃を重ねる

ここでは、相手をダウンさせたあと、起き上がりを攻めるときに使う連続技をリストアップしてある。

- 実際に技を重ねる時の手順は、
①なんらかの手段で相手をダウンさせたら、そのスキに目の前まで近づく。
②表内の連続技の1発目（リュウなら、しゃがみ弱キック）を連続して、相手が起き上がるのを待つ。
③重ねておいた攻撃がヒットしたら、

すかさず2発目以降の技をだして連続技をキメる。それで相手がダウンしたらまた①からくり返す。

……となる。うまくできれば、最後までこのくり返して勝つことも可能なので、しっかりとマスターしよう。

●リュウ、ケン、ゴウキ……しゃがみ強キックにキャンセルをかけて強・竜巻旋風脚をだせば、相手が倒れている間に目の前まで近づけるので、間合いを調節する手間がはぶける。

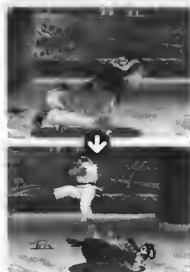
●春麗……無理にボタンを連打すると百裂脚が暴発してしまうから、相手が

完全に起き上がる瞬間に重なるように目押しでだすこと。

●ガイ……基本技のみの連続技（武神獄鎖拳）だと、相手は吹き飛ばされてダウンはしないので注意。

●バーディー……タイミングはかなりシビア。できない人は、ボディプレスや空ジャンプで跳び込むのも手だぞ。

●アドン、サガット、ベガ……彼らの基本技は連発が効かない（技の動作が遅い）ため、目押しで重ねるか、相手が起き上がった瞬間に技が当たるように跳び込むしかないのだ。



▲しゃがみ強キックにキャンセルをかけて竜巻旋風脚に間合い調節ができるぞ



▲春麗やベガは技の連発ができない。相手が完全に起き上がる瞬間に目押しで重ねろ



▲地上攻撃がうまく重ねられないならば、ジャンプ攻撃を使うのも有効な手段だ

リュウ	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K（キャンセルで強・竜巻旋風脚をだす）
春麗	しゃがみ中K→強・天昇脚
	しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ナッシュ	しゃがみ弱P×2→強サマーソルトシェル
ケン	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K（キャンセルで強・竜巻旋風脚をだす）
ガイ	立ち弱P×2→しゃがみ中K（1段目）→影すくい
	立ち弱P→立ち中P→立ち強P→立ち強K（武神獄鎖拳）
バーディー	しゃがみ弱P→強マダラーチェーン
ソドム	立ち強K→強ジゴクスクレイブ
アドン	前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
	しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ローズ	しゃがみ弱P×2→しゃがみ中K→しゃがみ強K
サガット	前方ジャンプ強K→しゃがみ強K
ベガ	しゃがみ中K→強ダブルニープレス
ゴウキ	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K→強・竜巻斬空脚
ダン	しゃがみ弱P×2→立ち強P→強・斬空脚

攻撃パターン

3

相手の攻撃を誘って迎撃する

3～8人目の相手に使うパターンは、このページから掲載している。「読むときの注意事項」でも書いたが、使用キ

ャラ別ではなく対戦相手別にページが構成されている点に注意すること。また、攻略記事中に「飛び込み連続技を

使おう」とある場合はP. 235、「起き上がり」に攻撃を重ねよう」とある場合はP. 236で紹介しているものを使う。



波動拳を撃つときの一瞬のスキをつけ!

こちらの技に対しての反応が何種類もあるうえ、持ち技のすべてが高性能なので、かなり手ごわい相手だ。唯一つけこめそうなスキは、波動拳を撃つ瞬間。これを先読みして飛び込み連続

技をキメていくのが基本戦略となる。慣れないうちは苦戦を強いられるが、「リュウがどんな反応をするか」をすべて把握して的確な行動をとれば、かならず勝てるようになるはずだ。

基本戦略

CPUリュウの行動パターンを完璧におぼえておこう

スタート直後の攻防

はじまる前からレバーを前方(→)へ入れっぱなしにしておくと、相手は試合開始と同時に後方へ下がるので、スタート時の間合いをキープしながら前へ歩いていく。そして、相手が画面端にたどり着いたら、レバーをガード方

向に入れながら跳び込もう。

するとリュウは、以下の三つの行動のうち、どれか一つをやってくる。

●波動拳を撃った……これか!もっとも理想的なパターン。跳び込み連続技をキメてリュウをダウンさせよう。

●前方ジャンプをしてきた……こちらが跳んだ瞬間に波動拳を撃つのが見えなかったら、リュウが前方ジャンプ強

キックをだしてくる証拠。そのまま技をださずに待っていれば、空中ガードで防ぐことができる。

うまく防御できれば相手よりも先に着地できるので、降りざわにしゃがみ強キックを当ててダウンさせる。

●鎖骨割りをだしてきた……食らわずに着地できるので、すかさずしゃがみ強キックをだして転ばせればOK。

相手を転ばせたあとの戦法

リュウを転ばせることができれば、以下のパターンに持ち込もう。

まず、間合いをスタート時ぐらいの広さに調節する。そして、相手の起き上がり動作が完了する直前にしゃがみ弱パンチをだしてから、すかさず前方ジャンプをするのだ。

このときの相手の反応は「スタート直後の攻防」と同じく複数あるので(右のカコミ参照)、それぞれ対応して再度リュウを転ばせよう。失敗したらパターンB (→つぎのページ)へ。



▲この距離でしゃがみ弱Pをだし、すぐ跳び込む

波動拳を撃ってきた

攻撃パターン①「相手に跳び込んで攻める」のページで紹介している連続技をキメて、リュウをダウンさせる。そのあと、再度パターンAへ。

前方ジャンプをしてきた

ジャンプ強キックか空中龍巻旋風脚のどちらかをだすが、跳び込むときに前もってレバーをガード方向に入れば、空中ガードできる。これは、「スタート直後の攻防」と同じだ。



▲先に着地できたときは降りざわを攻撃してやれば

後方ジャンプをした

普通のジャンプと後方へ飛ぶ空中龍巻旋風脚の二つがある。どちらも着地後にならず波動拳を撃つから、ジャンプが届く場合は跳び込み連続技をキメる。ジャンプの飛距離が長いガイやローズはもちろん、ほかのキャラも状況次第で(写真参照)で狙えるぞ。

ジャンプ攻撃が届かず、相手を転ばせることができない場合はパターンBへ。



▲リュウを画面端に追い込んだ状態なら、距離が広がらないのでジャンプ攻撃が届く

B. 遠距離での戦法

「スタート直後の攻防」や「相手を転ばせたあとの戦法」がうまくいかなかった場合は、このパターンを使って開くことになる。

遠くで立ち弱パンチを1～2発打つと相手は波動拳を撃ってくるので、垂直に跳んで弾を避けたあとに、ジャンプ頂点付近で強パンチを打つ。

リュウはこの技に反応して、前方、後方、垂直のいずれかにジャンプするから、右のカコミで解説している方法で対処しよう。これでリュウをダウンさせることができたなら、パターンAへ。



▲この距離で立ち弱Pを打つと波動拳を撃つので、垂直ジャンプで避けたあと、空中で強Pを打つ

後方ジャンプをした

着地後に波動拳を撃ってくる可能性が高い。ジャンプ攻撃が届く場合は跳び込み連続技を狙い、ダメなら再度垂直ジャンプ強パンチで弾を避ける。

前方ジャンプをした

こちらのほうが先に着地するので、下表にある技で迎撃する。これで相手をダウンさせた場合はパターンA、そうでない場合はパターンBの最初にもどる。

キャラ名	対空に使う技
春 麗	立ち強P, 立ち強K
ナッシュ	立ち強K, しゃがみ強K
ケ ン	弱・昇龍拳, しゃがみ強K
ガ イ	しゃがみ強P
アドン	しゃがみ強K
ロース	しゃがみ強P, しゃがみ強K
サガット	強タイガープロウ, しゃがみ強K
ゴウキ	弱・昇龍拳, しゃがみ強K
ダ ン	弱・昇龍拳, しゃがみ強K

垂直ジャンプをした

届くなら、降りぎわにしゃがみ強キックを当てて転ばせて、パターンAへ持ち込む。ダメならは間合いを離してパターンBの最初からやりなおし。

専用パターン

バーディーVSリュウ

スタートから「キックボタンによるブルヘッドの連発」パターンを使えば勝てる。くわしい方法はVS CPUゴウキのページ(P.252)で解説しているのて、そちらを参考にしよう。

ソドムVSリュウ

開始直後に前へ歩いていき、リュウが画面端に、ソドムがタイム表示の下に着いたときにしゃがみ強キック(スライディング)を打つと、波動拳をくりつづ攻撃を当てることができる。ダウンさせたら、そのスキにタイム表示の下まで移動しておく。そして、リュウの起き上がり動作が完了するのを見たら、またしゃがみ強キックだ。

CPUリュウのコンビネーションの対処法

リュウに近づかれたら

パターンA、Bともに相手との距離が離れていないと使えない。それでは、画面端に追い込まれるなどして、リュウに近づかれてしまったらどうするか。

確実なのは、リュウが前方ジャンプ弱パンチ→立ち弱キック→弱・昇龍拳の連係を打つか、至近距離で波動拳を撃ってくるまでガードを固めて待つことだ。前者は昇龍拳の降りぎわに、後者は波動拳をガードした直後にしゃがみ強キックが当てられる。そのあと、パターンAに持ち込む。



▲目の前で波動拳を撃てたら(とくに画面端にいたときは)、ガード後に反撃可



▲この間合いからスライディングを打つ

ベガVSリュウ

開始直後は、間合いはおかまいなしにリュウに近づいて投げつけてしまおう。投げがキマっても受け身をとられても、すかさず間合いを広げて弱サイコショットを連発しよう。切れ目なく撃てば、リュウを近づかせずに勝てる。万が一接近されたら、左の「コンビネーションの対処法」を使用して脱出する。ベガワープを使ってもいい。

VS CPU 春麗

ジャンプ攻撃を的確に迎撃していこう

やたらと跳びまくるアルゴリズムは本作でも健在。動きがすばやいので、やみくもに攻撃しても捕らえることができません。逆に相手の連続技やスーパーコンボを食らってしまうだけ。ここは

地道に、しゃがみ弱パンチを連発して春麗のジャンプを誘い、対空技で迎撃する、という「跳ばせて落とす」戦法で闘うのがベストだ。倒すまでに時間がかかるだろうが、アセリは禁物だぞ。

基本戦略

春麗の三つの行動を見極める

しゃがみ弱Pの連発で、跳び込みを誘え

中間～遠距離でしゃがみ弱パンチを連発していると、春麗は以下の行動のうち、どれか一つをやってくるので、それぞれ対応する。これをくり返せ。
(A)前方ジャンプで跳び込んでくる

右表にあげた技を使って迎撃する。相手がダウンしたら、「攻撃パターン② 起き上がり」に攻撃を重ねる」へ移行するか、再び間合いを広げてしゃがみ弱パンチ連発からやりなおそう。

(B)後方ジャンプのあとに、三角跳びをしてこちらへ跳び込んでくる

春麗の着地点が遠いので、対空技はしゃがみ強キック(ガイとベガは右の連続写真で紹介している技)を使う。それ以外は戦法(A)とまったく同じ。

(C)後方ジャンプ×2→3→気功拳

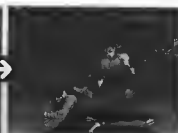
ジャンプを何回かくり返したあとに気功拳を撃つ。無視してもかまわないが、ジャンプ攻撃が届く距離なら、気功拳の硬直に跳び込み、連続技をキメたい。

VS春麗用の対空技

リュウ	弱・昇龍拳	アドン	強ライジングジャガー
ナッシュ	弱サマーソルトシェル	ローズ	しゃがみ強P
ケン	弱・昇龍拳	サガット	強タイガーブロウ
ガイ	しゃがみ強P	ベガ	立ち強K
バーディー	弱ブルヘッド	ゴウキ	強・豪昇龍拳
ソドム	しゃがみ強K	ダン	弱・昇龍拳

ガイ

▶しゃがみ強パンチのかわりに、しゃがみ中キック(1段階)→影すくい連続技を対空技として使う



ベガ

▶春麗が離れた位置に着地する場合は強ダブルニープレスも対空技になる。写真のタイミングでだせ



CPU春麗のコンビネーションの対処法

鶴落脚(背中蹴り)→旋円蹴

たまに、なんの前ぶれもなくだしてくる鶴落脚。もし食らったら、絶対にしゃがみガードをしないように。直後にだしてくる旋円蹴(しゃがみガード不可)を食らってイタイ目にあうぞ。

鶴落脚をガードできた場合は、すかさず足払い(しゃがみ弱キックなど)を連発するか無敵必殺技をだせば、旋円蹴を迎撃することができる。



▶鶴落脚を誘得したあとに投げようとしても……

ので、投げは発動しない



VS CPU ナッシュ

攻めても守ってもOKの楽勝キャラだ

しゃがみガード不可のジャンピングソバット、およびジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→スーパーコンボという強力な連撃技を使ってくる強敵だが、基本的に前半にしかでてこないこと、

足払いで簡単にジャンプが誘えることなどから、これから紹介するパターンさえおぼえてしまえばラクな相手だ。スーパーコンボ・フィニッシュが狙いやすいのもうれしい。

基本戦略

自分から跳ぶか、跳ばせて落とすか

跳び込み連続技を狙う

スタートと同時に前へ歩いていくとナッシュも後方へ下がる。この習性を利用したのが右の連続写真の戦い方だ。跳び込み成功して相手をダウンさせたら、そのまま攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」でハメよう。失敗したときは、すなおにあきらめてつぎに紹介するパターン「ジャンプを誘う」を使って闘うべし。

相手のジャンプを誘う

はじまったら、ジャンプや空中竜巻旋風脚を使って後方へ下がり、画面端でしゃがむ。この状態で、ナッシュが近づいてくるのを待とう。

うまくできたら、ギリギリで空振りするように足払いをだす。相手はそれに反応して跳び込んでくるから、そこを対空技で迎撃してやるのだ。あとはこれを最後までくり返せばOK。



▲画面端まで下がってしゃがんで相手を待つ



▲足払いを空振りすると跳んでくるので迎撃せよ



▲バーディーは前方ジャンプで、ほかのキャラは歩いて前進する



▲相手が画面端へたり着いたらすかさず跳び込もう。すると……



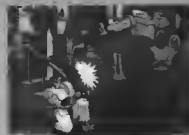
▲ナッシュが技を空振りするのでそのスキに連撃技がキメられるぞ

キャラ名	空振りする技	対空技
リュウ&ケン	しゃがみ中K	弱・昇龍拳, しゃがみ強P
春麗	しゃがみ強K	強・天昇脚, 立ち強K
ガイ	しゃがみ中K	強・武神旋風脚, しゃがみ強P
バーディー	しゃがみ弱K	弱フルヘッド, しゃがみ強P
ソドム	しゃがみ中K	しゃがみ強P, しゃがみ強K
アドン	しゃがみ中K	強ライジングジャガー, 立ち強K
ローズ	しゃがみ強K	しゃがみ強P
サガット	しゃがみ弱K	強タイガースロウ, 立ち強K
ベガ	しゃがみ中K	立ち強K, しゃがみ強P
ゴウキ	しゃがみ中K	強・豪昇龍拳, しゃがみ強P
ダン	しゃがみ中K	弱・昇龍拳, しゃがみ強P

CPUナッシュのコンビネーションの対処法

ソバット→裏拳

「相手のジャンプを誘え」パターンを使って闘っているときに、空振り用の足払いをだすのが遅いと、しゃがみガード不可のジャンピングソバットを食らってしまうことがある。しかし、ナッシュはソバットのあとにかならずス



ピンクバックナックル（裏拳）をだすから、そのスキに足払いの連発や無敵必殺技をだせば反撃できるぞ。

▲この直後に無敵必殺技か足払いをだせば反撃可

VS CPU ケン

飛び道具を持っていないとツライかも

「跳び込み連続技」と「起き上がり」に攻撃を重ねるの二大戦法は昇龍拳で封じられてしまうため、どうしても消極的な闘いになってしまう。とくに飛び道具を持たないキャラは、昇龍拳&

昇龍裂破の降りぎわに連続技を狙う以外に攻める手段がないのがツライ。数少ない攻撃のチャンスをモノにするためにも、スーパーコンボと連続技は確実にだせるように練習しておこう。

基本戦略

昇龍拳&昇龍裂破のスキを突け/

スタート時はしゃがんで待つ

ラウンド開始時にしゃがんでいるとケンはたまにこちらへ跳び込んできることがある。もしジャンプしてきたらP.240にある対空技で迎撃しよう。



レバーは↓に入れておく

飛び道具を持たないキャラは

ケンが昇龍拳を弱→中→強とだしてくるか、昇龍裂破が使える状態になるまではガードに徹するしかない。下の「コンビネーションの対処法」をよく読み、ダメージを最小限におさえろ。

飛び道具を持っているキャラは

お互いか画面端にいるような間合いで弱の飛び道具を連発しよう。ケンは弾を跳び越そうとしますが、距離がたりなくて降りぎわにヒットするのだ。

相手が倒れたら、起き上がりで強の飛び道具を重ねてガードさせてから、また弱の飛び道具を連発すればOK。万が一近づかれたら、防御を固めて間合いを広げるのをジッと待つべし。



▲ケンはなぜか空中ガードをしないので、おもしろいように飛び道具がヒットするぞ

昇龍裂破を誘え

ケンがスーパーコンボを使える状態のときに遠距離でしゃがみ中パンチを空振りすると、昇龍裂破を誘うことができる。ガードしたあと、降りぎわにP.236の「起き上がり」に重ねる連続技かスーパーコンボをキメろ!



▲昇龍裂破に巻き込まれないよう、間合いに注意



▲ケンが着地したと同時に攻撃を当ててやるのだ

CPUケンのコンビネーションの対処法

昇龍拳連発モード

もしも、ケンが弱・昇龍拳をだしてきたなら、すかさずケンの残り体力をチェックしよう。半分以上残っている場合は弱→中→強と連続で昇龍拳を。半分以下になっている場合は弱→中と昇龍拳をだしたあとに波動拳を撃ってくる。前者なら強・昇龍拳の降りぎわを攻撃、後者なら波動拳を撃つスキに跳び込んで連続技を狙え。

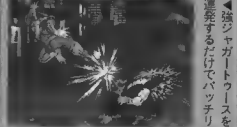
CPUケンのラッシュ

跳び込み連続技は防御しているのか? もっとも安全だが、腕に自信があればP.240(VS CPU ナッシュ)で紹介している対空技で跳び込みを迎撃しよう。なお、ナッシュは立ち強キックでOK。前方転身で背後にまわり込んでからの攻撃は、めくり立ちガード(ケンが左側から転がってきた場合はレバーを←へ入れる)で防ぐこと。

専用パターン

アトンVSケン

強ジャガートゥースだけで勝てる。ただし、ケンのスーパーコンボゲージがたまっているときには、昇龍裂破を誘ってゲージを減らしておくように。



▲強ジャガートゥースを連発するだけでバツチリ

VS CPU ガイ

疾駆けを駆使したラッシュが脅威だ

どのキャラで闘っても、比較的単純なパターンでハメられるが、決して素勝キャラではない。いったん守勢にまわってしまうと、持ち前のスピードを活かした波状攻撃を食らってイッキに

やられることも多いからだ。基本戦略や専用パターンから脱出されてもすぐにハメなおせるように「CPUガイのコンビネーションの対処法」にもしつかりと目を通しておこう。

基本戦略

飛び道具を連発して疾駆けを封じ込める

・弱・飛び道具パターン・

遠くから弱の飛び道具を連発するとガイはこちらへ跳び込んでくるので、右の表にある技（着地点が違いときはしゃがみ強キック）で迎撃する。

対空技がヒットしたら、ガイが完全に起き上がる（あるいは、吹っ飛んだガイが着地する）瞬間に重なるように弱の飛び道具を撃ってガードさせる。これで相手との間合いを広げておいて



◀この距離で弱の飛び道具を連発するのが基本だ

から、パターンを再開しよう。

もし、ガイに近づかれた場合には、しゃがみ強（中）キック→キャンセル飛び道具をガードさせたり、「コンビネーションの対処法」で解説している方法を使って距離を離すこと。

キャラ名	使う技
リュウ	弱・昇龍拳
ナッシュ	弱サマーソルトシェル
ケン	弱・昇龍拳
ローズ	立ち強K 強ソウルスルー
サガット	強タイガーブロウ 立ち強K
ヘガ	立ち強K 強ダブルニープレス
ゴウキ	強・豪昇龍拳

間合いを離せ

▶ガイが歩いてきたところにしゃがみ強キック→キャンセル飛び道具を当てれば間合いを広げられる



CPUガイのコンビネーションの対処法

・後方ジャンプ→疾駆け・

ガイは、基本技を使った固めコンビネーションが一段落すると、後方ジャンプで距離を広げることがある。このあとは、たいいて疾駆けで突っ込んでくるので、カウンターで無敵必殺技やスーパーコンボを当てることが可能。



◀鉄砲をだしたあとにも疾駆けで走ってくるぞ

・疾駆けからの三択攻撃・

疾駆けからの攻撃手段は、しゃがみガード不可の首狩り、立ちガード不可の影すくい、目の前で止まって投げ、の3種類がある。

まず首狩り。これはガード、ヒットにかかわらず反撃することができ。影すくいは食らうとダウンしてしまうので、ガード後のみ反撃可能だ。

問題は最後の「投げ」だ。ガードはまったく無意味だから、ガイの行動を読んで投げ返すか、走っているうちにスーパーコンボなどを当てるしかない。

・武神旋風脚連発モード・

中間距離で、いきなり武神旋風脚をだしてきたらチャンスだ。ガイの体力が半分以上残っている場合は弱→中→強、半分以上なら弱→中と連続でだすので、タイミングを合わせて降りぎわにスーパーコンボをキメてやろう。



◀降りぎわは難防になるので、やりたい放題

VS CPUガイ 専用パターン

春麗VSガイ

スタート直後と同じくらいの間合いで垂直ジャンプをする（跳んだと同時にレバーをガード方向へ入れておく）と、ガイはこちらへ跳んでくるから、垂直ジャンプの頂点付近で強パンチをだして空中投げをキメよう。

相手が受け身をとらずにダウンしたなら、倒れているスキに間合いを調節したあと、ガイが完全に起き上がったのを見てから垂直ジャンプをすれば、同じようにハマってくれるぞ。

さて、ガイが「前方ジャンプ」以外の行動をとった場合はどうするか。



こちらが跳んだときにガイが走ってくるのが見えたら、何も技をださずに待とう。これで、首狩りや影さくいはガードできるので、着地後に反撃だ。

武神旋風脚は空振りするので、無傷で着地できる。ガイの降りざわにしゃがみ中キック→強・天昇脚を当てろ。

お手軽な空中投げ

▼垂直ジャンプの頂点で技をだす感じで強パンチボタンを押せば、自動的に空中投げに変化する



アドンVSガイ

基本的な動きは、春麗VSガイで使ったパターンとはほとんど同じだ。

まずは後方へ歩いて間合いを調節。ちょうどキャラ1人分のスキ間が開いているくらいの距離までガイが近づいてきたら、垂直に跳ぶ（レバーはガード方向に入れておく）。すると、相手はアドンを跳び越すようにジャンプしてくるので、降りざわに背後から「しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック」の連続技をキメる。これをくり返そう。疾駆けへの対処は春麗VSガイを参照。



▼キャラ1人分だけ開いているくらいがベスト

▼アドンを跳び越すので降りざわを背後から攻撃

・バーディーVSガイ・

スタート直後はその場で、いったんガイを転ばせたあとなら遠距離でしゃがみ弱パンチを連発しよう。すると、相手はこちらへ跳び込んでくるので、弱ブルヘッドで迎撃する。これを最後までくり返せばOK。



▼このくらいの間合いでしゃがみ弱Pを連発せよ

・ソドムVSガイ・

中間距離でしゃがみ強キックを連発したり「コンビネーションの対処法」を使って、とにかくガイを転ばせる。うまくできたら、あとは攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」で最後までハメてしまえばOK。



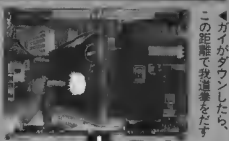
▼1回でも転ばせてしまえばこっちのものだ！

ダンVSガイ

はじめたら、その場にしゃがんでガイの行動を見る。跳んできた場合は弱・兎籠拳で迎撃。ほかの行動をしたなら「コンビネーションの対処法」を使って、相手をダウンさせよう。

うまくできたら、技を食らって吹っ飛んだガイの身体が地面についた瞬間に弱・我道拳をだす。すると、ガイは起きたあとに跳んでくる（疾駆けのときもあり）ので、兎籠拳で迎撃だ。

あとは、最初と同じ要領で弱・我道拳をだし、ジャンプを誘えばOK。



▼ガイがダウンしたら、この距離で我道拳をだす

VS CPU パーティー

何があっても近づかせるな！

中間～遠距離で闘っているうちは、完全にこちらのペース。しかし、近づかれてしまうとたちまち形勢は逆転、恐怖の「マダラーチェーン地獄」にハマる。そうならないためにも、細心

の注意をはらって闘いたいものだ。

なお、プレイヤー・キャラが審判のときにパーティーがでるのは1～2人目だけなので、攻撃パターン①「相手に跳び込んで攻める」で例えばOK。

CPUパーティーのコンビネーションの対処法

近づかれたらどうするか

パーティーの攻撃でもっともコワイのは、前方ジャンプ強パンチ→立ち弱キック→マダラーチェーンの連係。こちらの足払いや飛び道具に反応して跳び込んだかと思うと、一瞬のうちにつかまってしまうのだ。

正直なところ「パーティーに近づかれたら、負けを覚悟しろ」と言っても言い過ぎではない。画面端に追いつめられそうになったら、右表で紹介している方法を使って間合いを広げよう。



ナッシュ
相手の立ち強パンチにカウンターで当てよう



ヘガ
相手のすぐ近くに出現しないように気をつけよう

ブルホーン連発モード

ジャンプ強パンチ→立ち弱キック→マダラーチェーンの連係とならなくてよく見るのがコレ。「ワン、ツー」と2回連続でだすが、1発目と2発目の間にはスキがあるので、このときに無敵必殺技やスーパーコンボ（真空波動拳などはダメ）をだせば反撃できる。

リュウ & ケン	しゃがみ強キック→キャンセル弱・波動拳をガードさせる 強・空中竜巻旋風脚で反対側へ逃げる
春麗	三角跳びで反対側へ逃げる
ナッシュ	弱サマーソルトシェルでカウンターを狙う
ガイ	三角跳びで反対側へ逃げる
ソドム	しゃがみ強キック（スライディング）を連発する
アドン	強ジャガートゥースで反対側へ逃げる
ローズ	しゃがみ強キック→キャンセル弱ソウルスパークをガードさせる
サガット	強引に跳び込み連続技を狙う
ヘガ	ヘガワープで反対側へ逃げる
ゴウキ	阿修羅閃空で反対側へ逃げる
ダン	強引に跳び込むか、強・断空脚をたす

VS CPUパーティー 専用パターン

リュウ、ナッシュ、ケンVSパーティー

はじまったらすぐに、後方ジャンプで間合いを広げてから弱の飛び道具を撃とう。パーティーが前方ジャンプで跳び越えてきたら、着地点にしゃがみ強キックをだして迎撃する。

うまくできたら、パーティーが地面に倒れるときの「ドンドン」という音を聞いた直後（2回目の「ドン」とほぼ同時）に、再び弱の飛び道具を撃つ。すると相手は、起き上がったと同時にこちらへ跳び込んでくるぞ。これで、最後までハメつけよう。



この間合いで撃てば、跳んできたところを……
しゃがみ強キックの足を先で迎撃することが可能

ローズ、サガット、ベガVSバーディー

お互い画面端にいるような間合いから、強の飛び道具を連発するだけ。バーディーは弾を跳び越そうとするのだが、失敗して食らってくれるのだ。

なお、サガットはタイガーショット(上タイガー)のほうを使う。



「気絶したら飛び道具系のスーパーコンボを撃て

ガイVSバーディー

遠めの間合いでしやがみ弱キックを連発していると、バーディーは「前方ジャンプ(何も技をださない)→しやがみ強キック」と行動するので、相手に着地したと同時に武神イズナ落として跳んで、しやがみ強キックを空振りしているところを頭上からつかもう。

投げたら、相手が倒れているスキに間合いを広げて、しやがみ弱キックを連発するところからやりなおせばOK。攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」を使ってもいいだろう。



「相手が跳んできたら、イズナ落としの準備だ」



「しやがみ強キックをだしているスキに上からつかめ」

ソドムVSバーディー

中間距離でしやがみ強キック(スライディング)をだすと、バーディーはそれに反応して立ち強パンチをだそうとして、こちらの技を食らって転ぶ。

そのあとは、攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」で閉おう。



「空裏をよく見て、技をだす間合いをおぼえよう」

アドンVSバーディー

足先だけを当てる感じで強ジャガークックを連発すれば、立ち強パンチをだしたり前方ジャンプをしたところにヒットする。これをくり返そう。

相手との間合いが近いと、防御されたときにマーダラーチェーンで投げられてしまうので、何発か当てたら後方へ下がるクセをつけておくといい。



「攻撃判定がギリギリでカスるように当てていけ」



「相手に近すぎると投げられてしまうぞ」

ゴウキVSバーディー

スタート時よりもやや広めの間合いで垂直に跳び、ジャンプの頂点付近で弱・新空波動拳を撃つのをくり返す。気絶したら、滅殺豪波動を当てよう。

間合いが少しでも近いと、垂直ジャンプをした直後に立ち強パンチで迎撃されてしまう。「近い」と思ったら、後方ジャンプから撃つたり阿修羅閃空を使うなどして間合いを調節すべし。



▲「お互い画面端にいる状態」より少し近いぐらいがちょうどいい間合い

ダンVSバーディー

強・断空脚を中間距離からだと、バーディーは立ち強パンチなどで迎撃しようとするが、こちらの技が勝つ。

ヒットしてもガードされても、攻撃終了後は後方ジャンプで間合いを調節して、また強・断空脚をだせばOK。



間合いをおぼえろ

「スタートの間合いより少しだけ離れたくらいの距離。この位置から強・断空脚をだせばヒットする」

VS CPU ソドム

隠れキャラ・ダンとならぶ「連続技の練習台」

ほかのキャラだと、1～2人目に出現したときと3～4人目にでたときで攻撃パターンを変える必要があるのだが、ソドムは何人目にでたときでも、開始直後から「跳び込み連続技」と「起き

上がり」に攻撃を重ねる」の二つを使うだけで勝てる。こちらの攻撃に対する反応がキビしいリュウやケンとくらべると、かなりラクな相手だ。もし後半に出現したらラッキーかも。

基本戦略

攻撃パターン①と②だけで楽勝なのだ

跳び込み連続技でOK

最初に述べたとおり、スタートから攻撃パターン①「相手に跳び込んで攻める」を使う。2～3回くり返せば画面端でダウンさせることができるから、その時点で攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」に移行すればOK。



▲こちらのジャンプ攻撃をしゃがみ技で迎撃しようとするが、失敗してしまうのだ



▲攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」にも弱い。ガンガン食らってくる

CPUソドムのコンビネーションの対処法

・ジゴスクレイブ連発モード

いきなり、弱または中ジゴスクレイブを3回つづけてだしてくる。連続技ではないので、たとえ1～2発目を食らったとしても、つぎの攻撃がくる前に無敵必殺技（スーパーコンボ含む）をだせば反撃できる。

・前方ジャンプ強P→ブツメツバスター

相手の前方ジャンプ強パンチを空中ガードしたときは、かならず着地と同時にしゃがみ強キックなどをだしておくこと。うっかりしゃがみガードをしていると、ソドムが着地後にだしたブツメツバスターに捕まってしまう。



▲前方ジャンプ強Pをだしたあと、着地と同時にブツメツバスターを仕掛けてくるぞ

コラム 相手の技をガードしたあとにキメる連続技

昇龍裂破や武神旋風脚など「だしたあとに大きなスキがでる必殺技」をガードした場合、本来なら降りぎわにスーパーコンボを当てるのだが、コンボゲージを温存したいときには右表の連続技をキメよう。どれも、手軽にダメージを与えられるものばかりだ。

なお、ここで紹介されていない残り7キャラは、攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねる」のページ（→P.236）に掲載されているものを使うべし。

キャラ名	連 続 技
リュウ	立ち強P→強・波動拳
ケン	立ち強P→強・昇龍拳
バーディー	しゃがみ強P（1段目）→強フルヘッド
アドン	しゃがみ中K→強ライジングジャガー
サガット	強タイガーブロウ
ゴウキ	立ち強P→強・豪昇龍拳

VS CPU アドン

変則的な蹴り技には手をだすな

弱パンチの連発で相手のジャンプを誘う……という戦法を使うが、ここで障害となるのがジャガーキック。攻撃判定が速いため、技がでたのを見てから防御するのはむずかしい。

弱パンチをだすときは、つねにレバーをガード方向に入れて「2-3発だしては様子を見る」という感じで連発するといいぞ。なお、プレイヤー・キャラがダンのときはアドンは登場しない。

基本戦略

必殺技は無視、ジャンプ攻撃だけを狙え

跳ばせて落とす

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを連発していると、必殺技をださず跳び込んでくるので、跳んできた場合のみ右表の技で迎撃。これをくり返そう。

必殺技は、基本的にガードするしかないが、ライジングジャガーを目の前で空振りしたときだけは、しゃがみ強キックなどで降りぎわを攻撃できる。



▲遠くで弱パンチ連発。跳んたら対空技で迎撃だ。

VSアドン用の対空技

リュウ&ケン	弱・昇龍拳	ローズ	しゃがみ強P
	しゃがみ強P		強タイガースロウ
春麗	★強・天昇脚	サガット	★立ち強K
ナツシユ	★弱サマーソルトシェル		立ち強K
ガイ	★強・武神旋風脚	ベガ	★強ダブルニープレス
バーディー	★弱ブルヘッド		強・暴昇龍拳
ソドム	★しゃがみ強K	コウキ	しゃがみ強P

これは迎撃可能

▶対空技一覧表の、★がついている技は攻撃が横に伸びる。アドンの降りぎわを攻撃してやれ



CPUアドンのコンビネーションの対処法

必殺技&スーパーコンボ

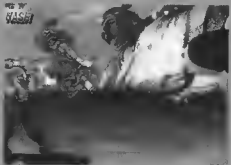
必殺技&スーパーコンボには、手をださないようにしましょう。技がでたのを見てから迎撃するのは至難の技だし、いったんガードしてから着地のスキに反撃しようとするれば、立ち中キックで技のでぎわをツブされる。間合いが離れるか、跳んでくるまではガードだ。



▲必殺技をだしてきたら、おとなしくしてよう

めくりジャンプ攻撃

アドンは、こちらへ跳び込むときは前方ジャンプ中キックでの「めくり」を狙ってくる。相手に跳び越される前に早めに対空技をだして迎撃すべし。



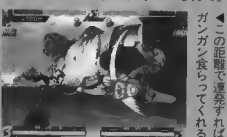
▲自分が画面端まで下かれば、めくり攻撃を食うことはなくなる。これも一つの手

専用パターン

ローズVSアドン/ベガVSアドン

基本戦略で闘っているときに、もし相手をダウンさせることができたなら、すかさず間合いを広げて弱の飛び道具を連発しよう。切れ目なく撃つことができれば、おもしろいように当たる。

ただし、この戦法はあくまで遠距離用だ。もし近づかれたら、また基本戦略にもどってつぎのチャンスを得て。



▲この距離で連発すればガンガン食らってくれる

VS CPU ローズ

女性キャラはジャンプが好き……？

あまり積極的に攻めてこないからといって適当に闘うと、思わぬダメージを受けてしまうことがあるのが彼女。きちんとパターンをおぼえて、確実に勝ちをひろっていきたいものだ。

プレイヤーがバーディーのときは、CPUローズは1～2人目にしか出現しないので、攻撃パターン①「相手に跳び込んで攻める」、および②「起き上がり

に攻撃を重ねる」を使って闘えばOK。

基本戦略

垂直ジャンプ強Pをだすと跳んでくるぞ

●ローズの行動は4とおり●

スタート時ぐらいの間合いで垂直に跳び、ジャンプの頂点付近で強パンチをだそう。するとローズは、約4とりの行動をとる。以下がその対処法だ。(A)前方ジャンプでこちらへ跳び込んできたときは、下の表の技(着地点が遠い場合はしゃがみ強キック)で迎撃



▲このぐらいの間合いで垂直ジャンプ強パンチをだして、ローズを跳び込ませるのだ

する。昇龍拳を使ったときなど、相手をダウンさせることができれば、そのあと起き上がりを攻めてもいい。

(B)後方ジャンプをしたとき。ローズが画面端にいるとき以外は距離が離れてしまうので、歩いて間合いを調節するか、近づいてくるのを待つ。

(C)スライディングは避けることができないが、食らったあとにすかさずし

やがみ強キックをだせば、反撃可能だ。(D)ソウルスパークも、垂直ジャンプ強パンチをだしたあとは絶対に食らってしまふ。しかし、垂直ジャンプをした瞬間に撃ってきたなら、そのまま強パンチをださずに空中ガードをすれば大きなダメージを受けずにすむぞ。

これらの対応がすんだら、また垂直ジャンプをするところからくり返せ。

VSローズ用の対空技

リュウ	弱・昇龍拳	ソドム	しゃがみ強K
春麗	立ち強P、立ち強K	サガット	強タイガーブロウ
ナッシュ	立ち強K	ベガ	立ち強K
ケン	弱・昇龍拳	ゴウキ	強・豪昇龍拳
ガイ	しゃがみ強P	ダン	弱・昇龍拳

CPUローズのコンビネーションの対処法

●ソウルスルー連発モード●

基本戦略で闘っていると、ローズはなんの前ぶれもなくソウルスルーを連発してくることがある。ローズの残り体力が半分以上なら弱→中→強、半分以下のときは弱→中とだすので、降りぎわに連続技(攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」で使うもの)をたたきこんでやろう。ソウルスルーはケズリ能力を持たないうえ、地上にいる者をつかむことはできないから、すぐ目の前まで近づいても平気だぞ。

跳び込み連続技

ローズは、残り体力が少なくなると自分から積極的に跳び込んでくるようになる。わざわざ垂直ジャンプで誘わなくてもローズが跳ぶのを待てばいいから、霸山天昇脚やサマーソルトジャスティスなどでスーパーコンボ・フィニッシュを狙うときには重宝する。

ただし、このときのジャンプ攻撃は「めくり」になることが多い。跳び越されるのを防ぐため、あらかじめ画面端まで下がって待つのがベターだ。

専用パターン

●アドンVSローズ●

スタートから強ジャガートゥースを連発するだけで勝てるぞ。ヒットしたら相手が起き上がった瞬間に、ガードされたときはこちらの立ち中キックを相手に防衛させておいてから、つぎの強ジャガートゥースをだすと、反撃を受けにくい。



▲相手が垂直ジャンプで迎撃したら立ち強Kで迎撃

VS CPU サガット

タイガーショットをかくぐって跳び込め!

各技の攻撃力が高いので、CPUサガットのペースで闘うと圧倒的に不利だ。開始直後に跳び込み連続技で転ばせたら、すかさず攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねるへ持ち込み、イ

ツキに勝負をキメてしまいたい。それができなかったときは、相手は飛び道具を撃つ「一瞬のスキ」をつくしか手はない。プレイヤーの反射神経と判断力が問われる一戦だろう。

基本戦略

攻撃パターン①と②を駆使して闘え

・ スタート時の攻防 ・

サガットは、スタートと同時に後方へ下がろうとするから、こちらも前へ歩いていこう。そして、相手か画面端にたどり着いた瞬間に、レバーを防御方向へ入れながら跳び込むのだ。

このとき、サガットが(グランド)タイガーショットを撃ってきたなら、そのスキに連続技をキメる。何も技をださずに立っていた場合は、直後に強タイガーブローをだしてくるので、空中ガードをすること。

ここまでは序盤のパターンとなる。

・ その後の展開は? ・

跳び込みが成功して相手を転ばせた場合は、攻撃パターン②「起き上がり」に攻撃を重ねるへ移行すればOK。

問題は、強タイガーブローをだしてきたので跳び込みが失敗した、または起き上がりに攻撃を重ねたけどガード



▲「下タイガー」を撃つタイミングを読んで跳び込め

された、というケース。この場合は、距離を離してガードを固めよう。そのうち、相手はタイガーショットを上下に(または下だけ)を連続するから、タイミングを読んで跳び込むのだ。

そのほか、自分か画面端にいるときに目の前で飛び道具を撃たれた場合は、ガード後にしゃがみ強キックを当てることができる。おぼえておこう。



▲このあとにしゃがみ強キックが当てられるのだ

先制攻撃

▶開始直後から前へ歩き(バーディーは前方ジャンプで)、相手を画面端へ追いつめたら跳び込もう



専用パターン

・ ベガVSサガット ・

しゃがんで待つか後方へ歩きながらタメを作り、一定の間合いになったら強ダブルニーブレスをだす。サガットはそれに反応してタイガーショットを撃とうとするが、間に合わずにこちらの攻撃が先にヒットするのだ。
あとはこれをくり返せばOK。



▲この距離で強ダブルニーブレスをだすと飛び道具を撃とうとして食らってくれる

CPUサガットのコンビネーションの対処法

跳び込み連続技

プレイヤー側がしゃがみガード状態でジッと待っていると、前方ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ(キックの場合もあり)→強タイガーブローの連続技を仕掛けてくる。跳び込み後は裏にまわられるので注意すべし。

うまくガードできない人は、画面端にピッタリついて闘おう。これなら跳び込まれてもめくりにならないぞ。



▲この弱キックのあとは、ガードできれば、降りがなからず裏にまわられる。ざわを一方的に攻撃可能

VS CPU ベガ

全盛期のサイコパワーはやっぱり強い

ここでは、8人目として登場したときのバターンだけではなく、「リュウ民ケンVSベガ・モード」(→P.13)での攻略法もフォローしているので、参考にしてほしい。なお、ボスカ

2人はCPUキャラとして出現したときのほうが性能は高い。例を挙げると、ベガなら「ベガワープで移動したあとの硬直が短い」、ゴウキなら「食らい判定が小さい」といった感じだ。

基本戦略

サイコショットのスキを投げるのだ

スカし投げ

前方ジャンプをしたと同時に攻撃をだす「昇りジャンプ攻撃」を、着地点が相手の目の前になるような距離からだそう。ベガはサイコショットを撃ってくるが当たらないので、着地と同時に投げる事ができる。

ジャンプするときの間合いには個人差がある。以下の距離から跳べし。

- 春麗、ゴウキ……開始時の間合い
- ナッシュ……開始時よりやや近め
- ガイ……開始時より広め
- バーディー……ベガの立ち中キックの足先が当たるぐらい



▲ベガの目の前に着地するよ ▲すると、ベガはそれに反応 ▲こちらに着地したときは、うに昇りジャンプ攻撃をだせしてサイコショットを撃つぞ まだ硬直中。すかさず投げろ



▲ゴウキは投げのかわりに強・豪昇龍拳を当てる。威力バツグンだ

キャラ名	前方ジャンプ後に昇りてだす技
春麗	強P、強Kのどちらでも可
ナッシュ	強P
ガイ	強P
バーディー	強K
ローズ	強P
ゴウキ	強・空中竜巻斬空脚

CPUベガのコンビネーションの対処法

画面端での攻防

こちらが画面端を背負っている状態では、ベガの必殺技への反撃がやりやすくなる。サイコクラッシュとニープレスナイトメアはガードしたあとに投げ(必殺投げを含む)がキマるし、ヘッドプレスからサマーソルトスカルダイバーの連係も、表か裏かの選択がなくなるぶん、迎撃がラクにできる。

問題はダブルニープレスだ。ベガの硬直のほうが先に解けてしまうため、バーディーの「ガード後にマーダラーチェーンでつかむ」以外には、確実な反撃手段はない。すばやい攻撃をだすと当たることもあるが、スーパーコン



ボなどで反撃される場合が多い。

これに関しては、ZEROカウンターを使うしかなさそう。攻撃位置の高いナッシュ、バーディー、ローズならばとくに確実性が高いぞ。

春麗とガイは、ダブルニープレスをガード後、後退していくベガを前進して追いかけて、投げるという手もある。ただし、これはベガのコンボゲージがLV0のときのみ有効(LV1以上だとサイコクラッシュやくる場合がある)。

ヘッドプレス→サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレスの迎撃はかなりむずかしいので、ヘッドプレスを立ちガードしたあとにぶつけてくるサマーソルトスカルダイバーを狙いうちしよう。

春麗が立ち強パンチ、ナッシュなら立ち強キック、ほかの4人はしゃがみ強パンチで迎撃するのが有効だ。表か裏かをすばやく見きわめる必要があるが、ガイの中・武神旋風脚とゴウキの強・豪昇龍拳も使える。また、ベガがやや離れたところへ降りてきた場合、春麗とゴウキ以外の4人はしゃがみ強キックでベガを叩き返せることができるのでおぼえておこう。

VS CPUベガ 専用パターン

春麗VSベガ

基本戦略を駆使して闘うしかない。ひたすらスカシ投げを狙っていく。もし受け身をとられても、ベガが着地したときの距離がちょうど「跳び込む間合い」になっているので、すかさず跳び込めばパターンはつづけられる。

バーディーVSベガ

画面端まで下がってガードを固め、ダブルニープレスなどを待ち、マーダラーチェーンで投げるのをくり返す。



▲消極的だが、安全で確実な戦法だ。スーパーコンボやヘッドプレス後も投げられる

ローズVSベガ

開始と同時にスライディング（※+中キック）をだすと、サイコショットをくぐって当てることができる。

それ以降は「スタート時ぐらいの距離からスライディングをだす→攻撃が届かなくなるまでしゃがみ強キックを連発」をくり返そう。コンボゲージがたまっているなら、ソウルリユージュンを使ってからのスライディング連発もなかなか有効だ。

ただし、ベガの起き上がりにスライ

ナッシュVSベガ

スタート直後から前進して、ベガが画面端まで後退しきる直前に昇り前方ジャンプ強パンチをだせば、そのままスカシ投げパターンに持ち込める。

間合いが離れてしまった場合には、とりあえず弱ソニックブームを撃てておこう。ベガワープで接近されても、レバーを←に入れたながら中or強パンチボタンを連打しておけば、技の硬直が解けた瞬間に、出現したベガを投げることができ。ヘッドプレスを食らっても、そのあと迎撃すれば問題ない。

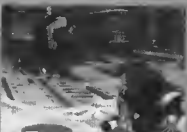
そのほか、密着より少し離れた位置で立ち弱キック→しゃがみ強キックとやや遅め（連続技にならない程度）のZEROコンボを当てると、かなりの確率で食らってくれる。ベガのコンボゲージがたまっていない状況で有効だ。



▲相手の攻撃への対処はZEROカウンターで

ガイVSベガ

まず、開始直後に基本戦略（スカシ投げ）でベガをダウンさせる。それからうまくできたら、相手が起き上がったときに頭上にいるようなタイミングで強・武神イズナ落としをだして、ベガを投げる。これでハメてしまおう。



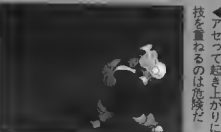
▲ベガが起きたと同時にイズナ落としでつめこめ！

ゴウキVSベガ

基本戦略を使って闘う。ベガをダウンさせたら、起き上がりに強・灼熱波動拳を重ねておくと、サイコショットやサイコクラッシャーをだそうとしたところに食らってくれることが多い。



▲ベガの起き上がりに強・灼熱波動拳を重ねる



▲アセつて起き上がりに技を重ねるのは危険だ

リユ&ケンVSベガ

隠しコマンドを入力することでプレイできる、2対1の変則マッチだ。体力ゲージはリユウとケンの共用なので、同時に攻撃を食らうと倍のダメージとなる。サイコクラッシャーが連撃すると、いきなりKOになる場合もあるぞ。

有効な戦法は二つ。まずは無難に、一方が波動拳を、一方が昇龍拳を担当する方法。もう一つは、どちらから空中竜巻旋風脚などでベガの背後にまわり込み、はさみうちにする方法。左右から攻撃を加えてハメてしまうのだ。



▲こういう状態に持ち込めれば、勝ち確だ

VS CPU ゴウキ

「拳を極めし者」を倒して「マスター」の称号を得よ！

攻撃力、耐久力、プレイヤー側の技に対する反応のスピード……すべての面で最高レベルの実力を持つが、その「反応のスピード」を逆利用すれば、おどろくほど簡単な戦法で倒せるぞ。

なお、ゴウキはどの順番に出現しても（1人目でも8人目でも）強さがまったく変わらないので、1人目からゴウキと闘えるモード（→P.13）を使って練習するといだろう。

基本戦略

勝利の秘訣は垂直ジャンプ強(中)キックにあり！

●垂直ジャンプ・パターン●

はじまったら、後方ジャンプをして間合いを広げる。そして、豪波動拳や斬空波動拳を垂直ジャンプで避けつつゴウキが近づいてくるのを待とう。

相手が、スタート時より少しせまいくらいの間合いまで歩いてきたら垂直

ジャンプをして、その頂点付近で技をだす（なををだすかは右表を参照）。すると、ゴウキはそれに反応して前方ジャンプをしてくるが、直後にこちらの技を食らってくれるのだ。

うまく迎撃できたら、着地後の間合いを見る。近いならすかさず、遠いなら相手が歩いてくるのを待ってから垂直ジャンプをして同じ技をだせばOK。

基本戦略で使う技

春 麗	垂直ジャンプ強K
ナッシュ	垂直ジャンプ強K
ガ イ	垂直ジャンプ強K
ソドム	垂直ジャンプ強K
ローズ	垂直ジャンプ中K
サカット	垂直ジャンプ強K
ベ ガ	垂直ジャンプ中K



▲使用キャラにもよるが、これぐらいの間合いまでゴウキが近づいたら跳べ

▲そして、垂直ジャンプの頂点付近で強(中)キックをだせば

▲それに反応して跳んでくるがプレイヤー側の攻撃が勝つのだ

▲着地後の間合いに注意。写真の状態なら、すかさず跳もう

CPUゴウキのコンビネーションの対処法

●阿修羅閃空→豪昇龍拳●

高速移動技の阿修羅閃空でこちらの背後にまわり、豪昇龍拳をだすというもの。たとえ自分が画面端にいる状態でも油断は禁物。ほんのちよっとでもすきまが開いていると、背後にまわり込まれてしまうのだ。注意しよう。



▲このあとの豪昇龍拳はめくりガードで防御せよ

●跳び込み連続技●

いくつか種類があるが、とりあえずジャンプ攻撃を立ちガードで防御したあとは、全部しゃがみガードでOK。

なお、前方ジャンプ強キック→立ち弱キック→しゃがみ中キックのあとはかならず減殺豪昇龍をだしてやるぞ。



▲減殺豪昇龍ガード後はスパーコンボをキメろ

●起き上がり時の三択●

相手がこちらの起き上がりを攻めるときは、しゃがみ弱キックから、頭蓋破殺（→+中P）、投げ、しゃがみ強キックの三択を仕掛けてくる。

頭蓋破殺は攻撃をだす前に腕を振りかぶるし、投げを狙っているときには少し前に歩く。そこで、起き上がった直後はしゃがみガードをして、これらのモーションが見えたらすかさず立ちガードに変えよう。

ゴウキが投げを狙っているなら投げ返しの動作も忘れずに。

VS CPUゴウキ 専用パターン

リュウ、ケン アドン、ダン VS ゴウキ

彼らの垂直ジャンプ技はゴウキの技に負けてしまうので、スタートと同時に画面端まで下がり、以下の後方ジャンプ技を連発することで代用する。ジャンプする間合いは、基本戦略と同じ。

リュウ	後方ジャンプ強K
ケン	後方ジャンプ強K
アドン	後方ジャンプ中P
ダン	後方ジャンプ中K



この間合いで後方ジャンプ技をたすと当たるぞ

バーディーVSゴウキ

開始直後からしゃがみガード状態で待ち、相手が目の前まで近づいてきたところでブルホーンをだす。

ヒットしたら、技の動作が終わってニュートラル状態にもどった（頭を上にあげた）と同時につぎのブルホーンをだせば、相手が飛び道具やしゃがみ強キックをだしたところにヒットする。あとはこの調子で連発すれば、おもしろいように食らってくれるぞ。



▲「し、し、し……」と目の前でブルホーンを連発する。豪波拳も足払いもスカせるぞ

もし、ブルホーンを食らって相手がダウンした場合は、

- ①倒れているスキに前へ歩いていき、相手から1キャラ分離れた位置で待つ。
- ②相手の起き上がり動作が完了したのを見てからつぎのブルホーンをだす。

……という手順をふんで、パターンに復帰しよう。

ブルホーン連発のコツ

まず、スタート前からキックボタン三つを押してばなしにして、ラウンドが終了するまで離さないようにする。

攻撃をだすときは、弱キックボタンを瞬発だけ離してもどす。残り二つは押したまま。これなら、頭突きをしてニュートラル状態にもどるころにつぎのタメができる。「タン、タン」とリズミカルに指を離す感じでだしていけ。

VS CPU ダン

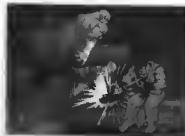
格闘ゲーム史上最弱の隠れキャラだ

通常、対戦格闘ゲームの隠れキャラと言えば「イヤになるほど強い」のがパターンだったが、タンは例外。自分から積極的に攻めることもなければ、こちらの攻撃を防御することもない。

ありとあらゆる攻撃が通用する、最弱キャラなのだ。連続技の練習台にしてもよし、レベル3スーパーコンボをキメて気分をスカッとさせてもよし。煮るなり焼くなり好きにしよう。

基本戦略

はっきり言って「立っているだけ」なので、飛び込んでの連続技を当てていけば簡単に勝てる。しかし、8人目のゴウキを出現させたいならば、全ラウンドでスーパーコンボ、フィニッシュを狙っていこう。



▲スーパーコンボだつて簡単に食らってくれる

CPUダンのコンビネーションの対処法

必殺技連発モード

タンが自分から動くことはほとんどないのだが、こちらも何もしないで待っていると、我道拳の弱、中、強→昇龍拳の弱→強→断空脚の弱→強と、必殺技を連発することがある。ただ、かなり離れたところで技をだすから、まず食らうことはないはず。念のために解説しておく、ガードすればコンビネーション終了後に反撃可能だ。



▲いきなり我道拳を撃つタン。でもこかない
▲昇龍拳をガードしたあとに降りざわを攻撃せよ

予備知識 A CPUキャラにスーパーコンボをキめるには

8人目のゴウキと闘うには、7人目を倒した時点で「スーパーコンボ・フィニッシュ（ケズりもOK）」を10回以上キメている必要がある。確実にゴウキを出現させるためにも、どんな場面でものスーパーコンボをだせばいいかをきちんとおぼえておきたい。

さて、スーパーコンボをキめるチャンスは、大きく三つにわけられる。

まず「カウンター」。相手が目の前で飛び道具を撃ったり突進技をだしてきたときに、スーパーコンボ発動時の無敵時間を利用して、相手の技を避けつつ攻撃するものだ。強・昇龍拳など「攻

撃後のスキが大きい技」をガードしたあとにキめるのも、これ。

つぎに「対空」。読んで字のごとく相手が跳んできたときに使う。

そして「対飛び道具」。相手が仲間～遠距離から飛び道具を撃つのを読んで（または誘発しておいて）だそう。

このほかに例外として、バーディーのブルリベンジャーがある。これは、スーパーコンボの中で唯一「相手の起き上がり」に重ねることが可能だ。

・特殊例：バーディー・

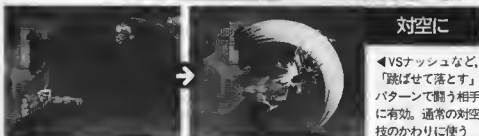
カウンターに

▶相手の突進技などを避けながら攻撃。無敵時間が長くなるので、レベル2～3でだすのがいいだろう



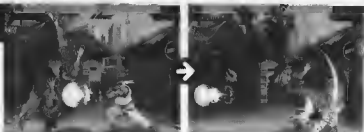
対空に

◀VSナッシュなど、「跳ばせて落とす」パターンで闘う相手に有効。通常の対空技のかわりに使う



相手の飛び道具に

▶敵の弾を打ち消す真空波動拳タイプと弾を飛び越して攻撃するジャガーリボルバー・タイプがある



◀相手をダウンさせたらすかさずコマンドを入力
◀相手の起き上がりと同時に着地するようにだせ

キャラ名	カウンター用	対空用	対飛び道具用
リュウ	真空波動拳	真空竜巻旋風脚	真空波動拳
春麗	千裂脚、気功掌	覇山天昇脚、気功掌	—
ナッシュ	クロスファイアブリッツ	サマーソルトジャスティス	ソニックブレイク
ケン	昇龍裂破	神龍拳	—
ガイ	武神剛雷脚	武神八双拳	—
バーディー	ザ・バーディー	ザ・バーディー	ブルリベンジャー
ソドム	メイドノミヤゲ	メイドノミヤゲ	—
アドン	ジャガーバリートアサルト	ジャガーリボルバー	ジャガーリボルバー
ローズ	オーラソウルスパーク(レベル2)	オーラソウルスルー	オーラソウルスパーク(レベル3)
サガット	タイガージェノサイド	タイガージェノサイド	タイガーキャノン
ベガ	サイコクラッシャー	サイコクラッシャー	—
ゴウキ	滅殺豪昇龍	滅殺豪昇龍	滅殺豪波動、天魔豪斬空
ダン	震空我道拳	震空我道拳	震空我道拳

予備知識 B CPUキャラの出現順序について

CPU戦の対戦相手は、基本的に8人。ダンカゴウキを出現させた（→P.13）ときは9人になるが、どちらにしても13キャラ全員と闘う必要はない。

どのキャラが何人目に出てくるかは「キャラ出現順テーブル」と呼ばれるもので決定される。下の表がそれだ。テーブルは、プレイヤー・キャラごと

に専用のパターンが8つずつ用意されていて、スタート時にその中から一つがランダムで選ばれる。

なお、表中の「キャラ名が大きく縦に書いてあるもの」は、出現順が固定されているキャラ。たとえば、自分がナッシュでプレイしているときには、4人目は絶対にバーディーだし、7人目

はサガットになるわけだ。

最後に、隠れキャラの出現についての補足を。8人目にゴウキを出現させた場合は、本来の8人目とは聞えないし、各キャラのエンディングを見ることもできない。また、7人目を倒した時点で2人の出現条件を同時に満たしたときはダン→ゴウキの順に闘うことになる。



リュウ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗	バーディー	ソドム	ナッシュ	アドン			
B	バーディー	ローズ	アドン	ソドム	春 麗		
C	ソドム	春 麗	ナッシュ	バーディー	ローズ		
D	アドン	ソドム	ローズ	春 麗	ナッシュ	ガイ	ケン
E	ナッシュ	バーディー	アドン	春 麗	ローズ	ガイ	ケン
F	ローズ	ナッシュ	春 麗	バーディー	アドン		
G	アドン	春 麗	ナッシュ	ローズ	バーディー		
H	ナッシュ	アドン	ローズ	春 麗	ソドム		

春 麗							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ソドム	ガイ	アドン	ケン	ナッシュ	リュウ	サガット
B	バーディー	ソドム	ガイ	ナッシュ	ケン	リュウ	サガット
C	バーディー	ガイ	ローズ	リュウ	ナッシュ	ケン	サガット
D	ソドム	バーディー	アドン	ナッシュ	リュウ	ケン	サガット
E	ガイ	ソドム	ローズ	ケン	ナッシュ	サガット	リュウ
F	ローズ	バーディー	ソドム	ナッシュ	ケン	サガット	リュウ
G	アドン	ローズ	ガイ	サガット	ナッシュ	ケン	リュウ
H	ガイ	バーディー	アドン	ナッシュ	サガット	ケン	リュウ

ナッシュ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗	ガイ	リュウ					
B	リュウ	ケン	ガイ				
C	ケン	春 麗	ローズ	バーディー	ソドム	アドン	サガット
D	ローズ	ガイ	春 麗				
E	リュウ	ローズ	ケン				
F	ローズ	春 麗	ケン				
G	ガイ	春 麗	リュウ				
H	春 麗	リュウ	ケン				

ケ ン							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	アドン	サガット	ローズ	ソドム	春 麗	バーディー
B	バーディー	ローズ	ソドム	春 麗	ガイ	アドン	サガット
C	春 麗	ガイ	ローズ	バーディー	サガット	ソドム	ナッシュ
D	ガイ	ソドム	春 麗	サガット	ナッシュ	ローズ	アドン
E	アドン	ナッシュ	サガット	バーディー	ソドム	ガイ	ローズ
F	ソドム	ナッシュ	ガイ	春 麗	アドン	バーディー	サガット
G	ガイ	ソドム	バーディー	ローズ	アドン	ナッシュ	春 麗
H	ローズ	バーディー	ガイ	春 麗	ナッシュ	サガット	アドン

ガ イ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗	ナッシュ	アドン					
B	バーディー	アドン	春 麗				
C	アドン	バーディー	ローズ	ソドム	ケン	サガット	リュウ
D	ナッシュ	アドン	バーディー				
E	バーディー	ナッシュ	春 麗				
F	ローズ	春 麗	ナッシュ				
G	ローズ	バーディー	春 麗				
H	ナッシュ	アドン	ローズ				

パーティー

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	ソドム	春 麗	ケ ン	リュウ			
B	ナッシュ	ガ イ	春 麗	ケ ン	リュウ			
C	ナッシュ	ローズ	ケ ン	春 麗	リュウ			
D	ガ イ	ソドム	ケ ン	春 麗	リュウ	アドン	サガット	ベガ
E	ガ イ	ローズ	リュウ	春 麗	ケ ン			
F	ローズ	ソドム	リュウ	春 麗	ケ ン			
G	ソドム	ナッシュ	春 麗	リュウ	ケ ン			
H	ローズ	ガ イ	春 麗	リュウ	ケ ン			

ソドム

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ローズ	ナッシュ	パーティー					
B	春 麗	パーティー	ナッシュ					
C	ナッシュ	ローズ	春 麗					
D	パーティー	春 麗	ローズ	ケ ン	リュウ	アドン	サガット	ガ イ
E	パーティー	ローズ	ナッシュ					
F	ナッシュ	春 麗	パーティー					
G	ローズ	ナッシュ	春 麗					
H	春 麗	パーティー	ローズ					

アドン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	春 麗	ナッシュ	ローズ	ソドム	ガ イ	パーティー		
B	ナッシュ	ローズ	ケ ン	春 麗	ガ イ	パーティー		
C	ローズ	ケ ン	ガ イ	ナッシュ	ソドム	パーティー		
D	ケ ン	ガ イ	ナッシュ	春 麗	ソドム	パーティー		
E	ガ イ	ナッシュ	ローズ	ケ ン	パーティー	ソドム		
F	ナッシュ	ローズ	ケ ン	春 麗	パーティー	ソドム		
G	ローズ	ケ ン	春 麗	パーティー	ガ イ	ソドム		
H	ケ ン	春 麗	ナッシュ	パーティー	ガ イ	ソドム		

ローズ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ナッシュ	ケ ン					
B	春 麗	リュウ	ケ ン					
C	ケ ン	ナッシュ	ガ イ	パーティー	ソドム	アドン	サガット	ベガ
D	ナッシュ	リュウ	春 麗					
E	ガ イ	ナッシュ	リュウ					
F	春 麗	ガ イ	リュウ					
G	ケ ン	ナッシュ	春 麗					
H	ガ イ	ケ ン	春 麗					

サガット

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	パーティー	ローズ	ガ イ	春 麗	ナッシュ			
B	パーティー	ソドム	春 麗	ナッシュ	ガ イ			
C	パーティー	ソドム	ナッシュ	春 麗	ローズ			
D	パーティー	ソドム	春 麗	ローズ	ガ イ	アドン	ケ ン	リュウ
E	ソドム	パーティー	ガ イ	ローズ	ナッシュ			
F	ソドム	パーティー	ローズ	ガ イ	ナッシュ			
G	ソドム	パーティー	春 麗	ガ イ	ローズ			
H	ソドム	ローズ	ガ イ	春 麗	ナッシュ			

ベガ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	春 麗	ガ イ	ソドム	リュウ			
B	パーティー	ナッシュ	ソドム	春 麗	リュウ			
C	春 麗	パーティー	ナッシュ	ガ イ	リュウ			
D	ナッシュ	ソドム	ガ イ	パーティー	リュウ	アドン	サガット	ローズ
E	パーティー	春 麗	ガ イ	ソドム	ケ ン			
F	ガ イ	ナッシュ	ソドム	春 麗	ケ ン			
G	春 麗	パーティー	ナッシュ	ソドム	ケ ン			
H	ナッシュ	春 麗	ガ イ	パーティー	ケ ン			

ゴウキ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	春 麗	パーティー					
B	パーティー	ローズ	ソドム					
C	ソドム	アドン	春 麗					
D	ローズ	ナッシュ	アドン	ガ イ	ケ ン	サガット	リュウ	ベガ
E	アドン	ソドム	ローズ					
F	春 麗	アドン	ナッシュ					
G	パーティー	ローズ	ナッシュ					
H	ソドム	パーティー	春 麗					

ダン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ソドム	ローズ	春 麗	ナッシュ	リュウ	ガ イ		
B	ソドム	パーティー	ローズ	ナッシュ	リュウ	ガ イ		
C	春 麗	ソドム	ローズ	パーティー	リュウ	ガ イ		
D	ナッシュ	ローズ	ソドム	パーティー	リュウ	ガ イ	ケ ン	サガット
E	パーティー	春 麗	ナッシュ	ソドム	ガ イ	リュウ		
F	ローズ	春 麗	ナッシュ	ソドム	ガ イ	リュウ		
G	パーティー	ナッシュ	春 麗	ローズ	ガ イ	リュウ		
H	ナッシュ	ソドム	パーティー	春 麗	ガ イ	リュウ		



5 &

SPECIAL
ROOM

ある意味で『ストZERO』は ひとつの実験作だったんです

「ストZERO」にもさまざまな
ファクトが存在している。それらを解き明かすべく開発ス

「直撃」に。



船水紀孝

カプコン商品開発本部AM制作部次長。
『ストZERO』のプロデューサー。『スト
II』シリーズでは過去『ターボ』『スバII』
『スバII X』の開発に携わる。

岡田成司

カプコン商品開発本部AM制作部ソフト
ウェア制作課係長。初代『ストII』のリユ
ウ・ケンも担当したプログラマー。スーフ
ファミ版『ストII』『ターボ』も手がける。

村田治生

カプコン商品開発本部AM制作部企画制
作課上級主任。『スバII』『スバII X』に
つづき、『ストZERO』では、演出全般や
セリフの制作などを担当。

新生『ストリートファイター』

——まずは定番の質問からうかがいま
すが(笑)、『ストリートファイター
ZERO』の『ZERO』というのは、
どんな意味があるんでしょう？

船水：一番の大きな意味としては「原
点」ということですね。僕も村田も「ス
トリートファイター」シリーズってい
うのを、ずっと作ってきたわけですが、
これで最後ねって言うてくださったの
が『スバII X』だったんです。でも人
気シリーズなので、やっぱりもう1回作
ることになって、じゃあどうせ作るん
だったら、『ストII』を引きずるんじ

やなくて、自分たちで新しい『ストリー
トファイター』を作ってみようじゃな
いかと。そういう気持ちで『ZERO』
っていう言葉には込められています。

——『ZERO』の開発は、いつ頃か
らスタートしているんですか？

船水：去年の10月ぐらいですから、『ス
バII X』が終わって、半年以上開いて
いますね。僕らは『ヴァンパイア ハン
ター』をやってたんで、もう『ストII』
はおしまい、と思っていたんですけど、
『ハンター』が終わってから、急にこ
の企画が「ウニョウニョ」と現れて、じゃ
あやろうか、ということになって。

——新しい『ストII』を作ろうと思っ
たときに考えられたコンセプトは、ど

のようなものですか？

船水：まず第一に、キャラクターの人
気ですね。今回のゲーム・コンセプ
トのひとつに、キャラ人気をあおりた
いというのがあったんですよ。今まで
のカプコンのゲームって、どうしても、
シブイのが多かった。そんななか
『ハンター』は、ものすごくキャラク
ター人気が高かったじゃないですか。
これだけ支持されているのを見て、こ
ういう方向性も追求してみたいな、と
思ったんです。

——なるほど。

船水：それともうひとつ、ウチで作る
ゲームもどんどん大作化の傾向にある
わけです。『ハンター』を作るのなん

て、2年ぐらいかかってムチャクチャ大変だった。そういう路線がひとつの柱になっていくのはまちがいないですが、ときには、ちがうタイプの作品もあっていいのではないかと。

——ちがうタイプ？

船水：ええ。10か月なら10か月という決められた開発期間で、どこまで詰め込めるかに挑戦したような作品ですね。それで、ユーザーのみなさんに、より多くのおもしろい作品を提供できたら。そういう意味で『ZERO』は、ウチにとってひとつの実験作だったと言えるのかもしれません。いま思うと、それを『ストリートファイター』シリーズで、試しちゃおうっていうのがスゴかったんですけどね(笑)。実際のところ、データ量で言ったら『ZERO』は『ハンター』の約4分の1なんですけど、僕が予想していた以上の良い反響をいただけたので、ホッとしています。

キャラクターにまつわる話

——登場するキャラクターは、どのようにしてピックアップされたんですか？

船水：まず、リュウとケンと春麗は絶対にはずせないなあっていうのがあって、そこから決めていったんですけど、はじめに注意したのが人種ですね。どうしても日本人とか東洋人ばかりになってくるんで、なるべくバランスよく、いろいろな肌の色のキャラがでてくるように考えました。

村田：体の大きさとか、すばいキャラであるとか、そういったゲーム・バランス上の理由から、決められていたキャラもいますね。

船水：『ストリートファイター』シリーズの色をだしながらも、『ストII』ばかりに偏らないようにしようというのもありました。そこで『ストI』からキャラを呼んできたりとか、あと『ファイナルファイト』は発売前の仮タイトルが『ストリートファイター'89』でしたから、これもシリーズってこと

で(笑)呼んでこうとか。

——新キャラクターを入れる予定というのは、最初からあったんですか？

船水：ありましたね。ずっと新キャラ1,新キャラ2って呼ばれてました(笑)。——その2人が、結局ナッシュとローズに落ちついたわけですね。

船水：そうですね。格闘ゲームをやる人には、コマンド・キャラ派とタメ・キャラ派っていうのがいますよね。最終的にはコマンド・キャラのほうが多いという人が多いんですけど、タメ・キャラにはタメ・キャラの楽しさがあると僕は思うんです。それをわかってほしくて入れたのがナッシュですね。

——『ストII』でナッシュと言えばガイルの戦友ですが、『ZERO』のナッシュがそれと同一人物なのかどうかは、オフィシャルとしては、コメントされていないですよ。時代設定的に『ZERO』は、どうとらえればよいんですか？

村田：イメージ的には『ストI』の数か月後ぐらい。リュウがサガットを倒した、さらに数か月後という感じです。——『ストI』『ストII』と同じ時間軸の流れにあるって考えていいわけですね。

村田：いいような、悪いような……。いろいろと『ストII』の設定と矛盾しているところもあるんですけど、「こんな闘いがもしかしたら『ストII』のどこかにあったのかも」というイメージでプレイしてもらえたらな、と思ってます。だから、あえてエンディングでも、ストーリーをきっちりとかの作品へつなげてないですし……何となく『ストI』のあとかなって想像させる部分は入れているんですけど。

——パラレル・ワールドという説もよく聞きますが。

村田：『ZERO』のコンセプトの一つとして、みなさんに勝手に想像して、自

由に世界を作っていただけならいいなっていうのがあって、こちらであまり押しつけがましい設定をするのは止めているんです。だから、そういう意味では、プレイヤーの数だけパラレル・ワールドがあると考えてもいいわけですよ。

リュウ・ケンVS ベガ・モード秘話

——『ZERO』で驚かされたのは、かずかずの“隠し”の要素でした。『ヴァンパイアハンター』を選んだときに、てっきりカブコンは、複雑なコマンドとか、隠しの要素を切り捨てたゲーム作りをはじめたんだなあ、と思っていたんですが……。





船水：隠しはですね、『スバII X』でゴウキが使えたときに、すごくみんなビックリしてくれたじゃないですか。あれだけ驚いてもええなら、この作品でもう一度やってもいいかなって思ったんですよ。ただ、ゴウキとベガはその存在を最初からわからせるために「？」セレクトを用意しましたし、ダンに関しては、どうせすぐバレるだろうと予想はしていました。『ZERO』で本当に隠したかったのは、リュウ・ケン対ベガの2対1モードでして、バレなかったらそのまま黙ってようって思ってたんです。そしたらもう、バラしてくれる人がいっぱいいたんで(笑)。

——あの2対1のバトルというのは、最初から企画に入っていたんですか？

船水：いえいえ。開発途中で「こんなんできたオモロイかなあ」って僕がポロって言ったんですよ。そしたら、それいいてですね、やりましようって岡田が言うから。

岡田：言ったことを後悔しましたけど(笑)。

——プログラムの、かなりむずかしいことをやっているんですか？

岡田：最初からそういう仕様になっていた、やりやすかったんですけど、あとで追加したんで、細かなところにも矛盾が生じたりして、ものすごく大変でしたね。

——あのモードで、リュウとケン以外のキャラも使えるようにするとかいう

案はなかったんですか？

船水：それはなかったですね。最初にある程度の制限をつけないと、すごくむずかしいところがあったんで、使用キャラはリュウとケンで、服の色は白と赤——これが大前提としてありましたから。

——あと、あのモードと言えば、篠原涼子のBGMだと思うんですが……。

船水：せっかく『ストII』アニメ映画のテーマソングで大ヒットしたんだから、絶対に入れようってダダをこねたんですけど、上からいろいろ文句を言われてきてね。版権料が1分間につき10円かかるんですよ。わずかに10円って言ったって、何万枚ぶんも払わなきゃいけないわけですからねえ。結局、国内バージョンだけってことで入れてもらったんですけど、これに関してはスタッフがみんなノリ気でした。サウンドのほうも「やるやるやる」って言って、OKする前に作っちゃったりして(笑)。そのときの曲が2分3秒だったんで、3秒切りつめれば20円でいけるなっていう考えもあったんですけど、どうせだったらもうちょっと長くして30円払おうよ、ということになって、長い曲にしてもらったりもしましたね。

ダンの正体に迫る！

——隠しの要素と言えば、ダンについてもうかがっておきたいんですが……。

船水：ウチに『ファイナルファイト』からずっとデザインを担当している安田という者がいるんですけど、彼が昔CDブック用に書いたイラストで、サガットがある格闘家の頭をにぎって片手で持ち上げている、というものがあったんです。そのやられている格闘家が、ロ×××・サ×ザ×に似ているという話がありますが、ダンもそうした遊び心から生まれたキャラなのかもしれません。本当かどうかわかりませんが、ダンを見た某社のスタッフが「やり返してやる!」って言ったとか(笑)。

——ダンが妙に弱いにも、何か意味があるんですか？

船水：みなさん、へんに勧めるんですけど、それは、ダンがいまのカタチになる以前から決まっていたんですよ。ゲームにでてくる格闘家って、みんなスゴいじゃないですか。たとえば、K1グラブプリで闘っている空手家より、さらにスゴいような格闘家ばかりで。そうじゃなくて、普通の格闘家がいいたら、もっとスゴさか強調できないかなっていうのがあって、あえて「二流格闘家」というコンセプトのキャラを入れてみたんです。

「OOOOOOパンチ」とはナニ？

——ボツになった必殺技には、どんなものがありますか。

船水：思いだせないぐらいいっぱいあ

りますけど、一番の傑作は“○○○○○○”ですかね。ソドムが、×××のマネしてジャンプするっていう技があったんですよ。技名は「○○○○○○パンチ」、ちゃんとビロリン音も入ってたんですけどね(笑)。転動してくるタルを跳び越えたら3000点。なんてアイデアもでていました(笑)。

——どうしてボツになったんですか？

船水：イメージがちがいましたからね。「ファイナルファイト」のソドムには、僕はすごくカッコいいイメージを持ってたんですよ。ところが「ZERO」では、十手をだした時点で、お笑いキャラへの道を走ってしまった。デザイナーのほうがお笑いな登場パターンとかどんどん作っていくから、さらに拍車がかかってしまいましたね。

——ゲーム・システムでも、採用されなかったアイデアというのはあるんですか？

船水：移動起き上がりですね。いったんは組み込んでいたんですが、「ストII」シリーズでつちかわれてきた、起き上がりに対する攻め込みができないから直してほしい」と、ロケテストでかなり多くのプレイヤーから意見をいただいたんです。ただ、なにが攻めにつなげられるものがあつたらいいなっていうんで、今のダウン回避技に変更したんですけどね。

村田：あと、スーパーコンボゲージというの、大幅な内容の変更が加えられました。最初は、今のように好きなスーパーコンボを使いわけるのはなくて、たとえば、真空波動拳はゲージ1消費で、真空竜巻旋風脚はゲージ2消費というように、はじめから消費量が決まっていたんですよ。

船水：でも、なんかわかりづらくて、これじゃダメだあ、とか言ってたときに、村田がタイムリーな企画をだしてくれたんで、それでやろうってことになって。で、みんなにちよつとした大変更をかけたんだよね(笑)。

岡田：全然ちよつとじゃなかったから、しんどかったですねえ。作り直したいなもんでしたから。

ストIIがヒットしたのはなぜなのか？

——ところで「ストII」シリーズってというのは、プレイしているときの手触りの感覚というか、こちらの入力に対する画面内のキャラクターの反応が絶妙ですよ。それが、「ストII」がいまだに2D対戦格闘のトップ・グループに位置する大きな理由だと思うんですけど、なにか秘密があるんですか？

岡田：初代「ストII」のメインのプログラマーが、異常なほどこだわっていたのが、その部分ですね。ほんのひと

つの例を挙げると、攻撃とガードが同時に入力されているとき、プレイヤーはどちらがしたいのかをコンピュータが状況から判断して実行する、というようなことをやっているんです。みなさんに操作性がいいと感じていただけるのは、そうしたプログラマーのこだわりの成果ではないですかね。

船水：さっき話したとおり、「ZERO」は短い開発期間で制作されたわけですが、そういう細かいところまですぐいていいに作るという方針は受け継いでます。たとえば基本技ひとつに対して、どのような意味を持たせるのか、ボタンが6個あるってところの発想までもどって考えたりとか。そういうのはすごく徹底してやっていますね。

僕は「ゲーム性」って呼んでるんですけど、何に対してもゲーム性はあると思うんですよ。ボタン1個押すのも、レバーを倒すのも、あるいは画面を見るところのゲーム性のひとつだし、そういうのをひとつずつ消化できたものが絶対ヒット作になると、信じているというか。それにはこだわってますね。で、それにこだわる人間がどんどん増えてきたんで、いろいろな良い作品がでてきていると思うんです。

——「ストII」シリーズというのは、対戦格闘ゲームのブームを起こしたわけですけど、開発のかたがたは、なぜ



こんなにウケたとお考えですか？

船水：むづかしい質問ですね(笑)。ひとつには、僕らは「対戦ツール」っていう言葉を使うんですけど、その対戦ツールとしてもものすごくハマったからじゃないんですかね。その後も数々の対戦格闘ゲームがでましたが、結局「ストII」をやりつづけてくれる人がいるっていうのは、やっぱり、最初のシステムが、ものすごくハイレベルだったと思うんです。やればやるほど、どんどん味方がでる対戦ツールとも言いましょうか。それがやっぱり、一番最初にくる理由だと思うんですよ。

二番目は、対戦台の普及というのが、すごく大きく影響していると思います。それはその、オペレーターの人たちの努力なんじゃないかなあって。——そうですね、あの向かい合わせの対戦台っていうのがもしもなかったら、対戦格闘ゲームはこれほどのブームを迎えなかったでしょうね。

船水：最初はビックリしましたけどね。「何すんだよ」って。「そんなことしたら、片一方の色がおかしくなるじゃないかよ」って(笑)。でも、それに対処するハーネスまで売られて。

岡田：あの発想をしたのは誰なんでしょうね。すばらしいですよ。

——ひそかに、ものすごくゲーム業界に貢献している人ですよ。

船水：何かで表彰してあげたい(笑)。

『ZERO』の続編が発売される!!

——「スバII X」のあと、「III」に行かず、「ZERO」にもどったという

のはなぜなんですか？

船水：答えにくいこと聞かないでくださいよ(笑)。「III」は、べつに作っているからです。

——ええっ!!? ホントですか？

船水：正確に言うとう、「III」ではないんですけど、それにあたるようなものは作ってますんで、べつに。

——ポリゴンの「ストII」ですか？

船水：あ、それはウワサになっていますけど、ちがいます。まあ、究極の格闘ゲームとも言いましょうか——来

年以降の話なんで、まだあんまり言わないでお願いします。

——「ZERO」に関しては、続編の予定はないんでしょうか？

船水：それも作ってます。

——ええっ!!?

船水：いつてるかは、まだ全然未定です。

——タイトルは「ZERO II」とかになるんですかね(笑)?

船水：そのあたりがどうなるかは未定ですけど、「ZERO」の続編を制作中であることだけはA.A. 続者のみなさんにお知らせしておきます。どんな作品になるのか、期待しててください。

——では恒例ですが、最後にA.A. 読者にひとことずつお願いします。

村田：「ZERO」の世界はプレイヤ



◀今回取材にうかがった、カプコン開発ビル。ここのショー・ウィンドウには、カプコン・ゲームのポスターをはじめ、いろいろとおもしろいものが展示されている。

ーのみなさんが創ってくださいね。マンガや小説もどんだん書いてやってください。

岡田：ガードするなら昇龍拳(笑)!

バグだしてしまっただけでゴメンナサイ。

船水：「ZERO」はいろいろな人が楽しめる作品にしたいんで、格闘ゲームをやめちゃった人も、もう1度もどってきませんか。今後も、1人でも多くの人に楽しんでもらえるようなゲームを作っていきますので期待してください。

(1995. 8. 17 カプコン開発ビルにて)

特別手記

『ストZERO』開発スタッフ俗語辞典

●バーディー

開発内でのバーディーの呼び名。インタビューなどで思わずこの呼び名がでてしまい、恥ずかしい思いをすることもある。

●ナッシュ

同じくナッシュの呼び名。

●てげ

あるソフトマンの出身地の方言で「すごい」「VERY」の意味。

●てげキック

ジャッティングキックのこと(判定

が結構強く、担当ソフトマンが非常にうまく使う)。

●マニアパンチ

アドンの立ち強パンチのこと(これも強い)。

●くちファイナル

パーディーのブルホーンを使うときに、レベルがいくつであってもつねに「ファイナル!」と叫んでケンセイに使う。

→「今のはホンマやったのに〜」(たまたま本物のファイナルがでたときに信じてもらえなくなる)

●タン塩

ゲーム制作中にミスを侵すと、「タン塩表」に正の字の線が1本ずつ足されていく。のちに焼肉を食べに行ったときに、タン塩を表の数だけおごらなければならぬ。

→「おまえはタン塩10枚じゃ!」

●ピカピカヘン

スーパーコンボフィニッシュをキメたときに勝者が発する言葉。

類→「ピカピカフィニッシュ」「あけぼのフィニッシュ」

●XX強すぎ

おもに対戦に負けた側が「キャラ差のせいで負けたことを主張したいときに使う。企画マンが対戦で負けたときに使うと、くやしくて苦しまぎれに言っているのか、本当に調整が必要なのか判断がつきにくい。

●ちよとした大変更

プログラムの大改造が必要な企画の大変更。[ただし企画マンからソフトマンに頼むときのみ]

●「それってイジメですか?」

「ちよとした大変更」がかわったときにソフトマンが企画マンに言う言葉1。

●「イヤガラセ?」

「ちよとした大変更」がかわったときにソフトマンが企画マンに言う言葉2。

●「ウソです」

企画マンがキャラクターマンやソフトマンに「ちよとした大変更」を相談して相手がイヤそうにしたときにきりぬける言葉。

●第7ボタン

弱パンチ〜強キックまでの6ボタンで与えるダメージのほかに、口で精神

的ダメージをさらに与える攻撃方法のこと。

●ダーティーベレー

『ストZERO』ソフトマン・チームのこと。ゲームのためであれば、犯罪以外なら何でもやってしまう。

●豪〜

ゴウキの技が開発中にどんどん増えていき、どんな技でも最初に豪をつけて呼んでいた。

→豪チョップ、豪フーリガン、豪ブレイジャー、など

●仏返返し

ソドムの「ブツメツバスター」のかけ声「ブツメツ!」に合わせて「ブツダーン!」と叫んで技をかけていたことから、ブツメツバスターのことをこう呼ぶ人もいた。

●ミンテンドー

ソドムに最初ついていた昇龍拳系の必殺技。マリオのジャンプパンチに似ていたので、別名「○○○○○○」とも呼ばれていた。

●「コマンド?」

ルーレットでせつかくゴウキを引き当てたのに、開発者はコマンドを知っているためにつねに疑われる。

●無視キチ

指示した仕事をやってなかったときに言う言葉。

→「それって無視キチ?」(某企画マンはそれをやりすぎて、アダ名が「無視キチ君」になってしまった)

●最弱トーナメント

マスターアップ日に、工場にマスターロムを提出しに行く人を決めるため、開発内で行なわれたトーナメント大会(全員疲れているうえにカプコンの工場まで1時間弱かかるため、公平にしようということで行なわれ)。ちなみにルールは、キャラクター・ランダム・セレクトの負け残り。優勝(敗?)者が工場まで行くことになっていた。

●目押しの練習

ZEROコンボ(チェーンコンボ、目押しコンボ)の練習ではなく、最弱

トーナメントのためのランダムキャラ・セレクト・ルーレットの目押しの練習。最弱トーナメントを行なうことが決まった瞬間、全員が技の練習ではなく、目押しの練習をはじめた。

オマケ

●必殺技について

必殺技のネーミングはいつも苦勞します。開発終了直前まで決まらないことがほとんど。

リュウ、ケン、春麗、サガットの『ストII』組は、基本の必殺技がある程度決まっていたが、あとのキャラは……。比較的ラクに決まったのはアドン、ローズ、ナッシュあたり。ガイなんかは、技自体がなかなか確定せず、二転三転しました。

●勝ちセリフについて

1人につき16種類の勝ちゼリフも、結構大変でした。リュウやゴウキなど、あまり口数が多そうにないキャラはとくに……。

その中で、「今回もつともうまいったかな?」と思えるのは、ソドムでしょうか。コイツはどんなしゃべりかたをするのだろうか……と考えていたとき、ふと思いついたのが「英語発音の日本語」。「獨ったイモいじくるな」のアレです。これだ!!という感じで、あとはつぎつぎとセリフが浮かんできました。

●かけ声について

「スーパーコンボ発動時のかけ声」は、VOICE収録にふと思いついて、追加してもらったものです。絵と合うかどうか心配でしたが、合わせてみるとピッタリ。

「いっけ! 昇龍裂破!!」の評はおおむね良いようで、入ってよかったなあと思ってます。

●ダンについて

ダンの技名は、わざとインチキくさくしています。彼は「2流格闘家」というイメージで設定していますので……。

Aftercare

アフターケア

ここでは、基本システムや技表のページで載せきれなかった情報を紹介しよう。開発スタッフからの興味深い話もあるぞ。

コマンドの入力受付について

LV3ジャガーバリードアサルトの変化

『ストZERO』の基板には、何種類かのバージョンがあるのだが(→P.272)、最新バージョンのみ、LV3ジャガーバリードアサルトは、技がてたあとにボタンを連打すると以下のように動作が変化する。

・P連打:「サウザンドジャガー」……肘打ち4ヒットのあと、百裂パンチのような技が0.5秒で(1発につき攻撃値10、ビョリ値1)。

・K連打:「アサシンジャガー」……肘打ち4ヒットのあと、3ヒットするライジングジャガーがでる(1発につき攻撃値12、ビョリ値1)。

変化させる条件を正確に紹介すると、LV3ジャガーバリードアサルト入力後から、4発目の肘打ちがでるまでに、「60分の12秒以内にボタンを1回押す」を4回連続で行なっていればOK。ただし、ボタンの入力が60分の24秒間行なわれないと、それまでの入力ぶんはリセットされる。

監獄殺

この技はかなり特殊なコマンド判定をしている。基本的には「弱P、弱P、→、弱K、強P」という五つの入力を、それぞれ10~16/60秒(ランダムで時間が変化する)以内の間隔でつないでいけばいいのだが、各ボタンを押しているときは、レバーを中立にしておかないと入力が認められないのだ。

ガイ隠し投げ 名称「武神流背負い投げ」

コマンドは、「K投げ動作中に→↑↑↑中or強P」。

コマンドの受付時間は、ほかの技よりシビアになっていて、ひとつひとつの入力間隔は4/60秒以内。K投げ中にレバーを逆時計回りにすばやく回転させながら、中Pと強Pを連打するとだしやすい。この技を作った理由は、「開発担当のお遊び(開発者・談)」だとか。※「ファイナルファイト」で、つかみひざ蹴り(=「ストZERO」のK投げ)の途中で、レバーをどこかに入力して攻撃ボタンをたたくと、この武神流背負い投げと同じ投げ技に変化した。

ZEROカウンターについて

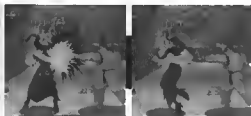
ローズのZEROカウンター

飛び道具にZEROカウンターを仕掛けると、相手がどんなに近くにいってもつかまえられるのは、ローズが「ガードした攻撃に対してZEROカウンターを仕掛ける」ため。つまり、「飛び道具の弾に対してZEROカウンターを仕掛ける」ので、相手キャラがたとえ投げ範囲内においても投げ判定の対象にならず、投げられないのです(開発者・談)。

ローズのZERO カウンターが空振る (投げられない)状況

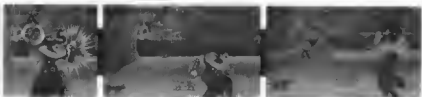
投げに失敗すると、ローズはその場で1回転する「投げスカリポーズ」をとるぞ。

飛び道具に対して



▲飛び道具を投げた対象にしてしまうため、つかむことができず、投げスカリポーズになる

めくら攻撃に対して



▲投げ間合いに相手がいなくて、投げ判定を持ったまま前方へスベっていく(つまりゴウキの瞬間殺と同じ)。一定距離進むと投げスカリポーズをとる

ZEROカウンターの 技名は?

特別な技名は存在しません。「ZEROカウンター」というシステム名が技名でもあるのです。たとえば、リュウのZEROカウンターは昇龍拳ではなく、昇龍拳のグラフィックによる「リュウのZEROカウンター」なのです(開発者・談)。

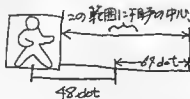
※基板のバージョンにより、最後の強Pは入力しなくても可(→P.272)

必殺投げの投げ間合いについて

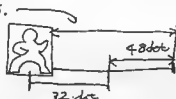
これは各キャラの必殺投げの投げ間合いを表す図だ。お互いの距離（位置）を見る判定が、体の中心ではなく足元にある点がおもしろい。

バーディー

マウグラフェーレ



アウルバングァー

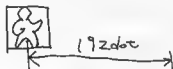


ソドム

ブハツバスター

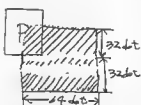


アンチエザン

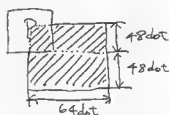


ローズ

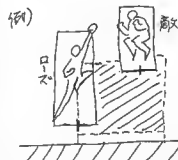
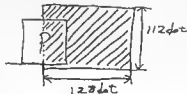
ヨルニスル



オーヨニスル



マERオカサナー



ゴウキ

* 投げが能 (セシ、セサス)

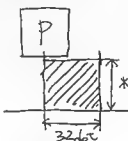
1. 投げが能

2. 投げが能 (セシ、セサス)

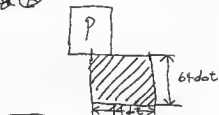
3. 投げが能 (セシ、セサス)

4. 投げが能 (セシ、セサス)

百鬼襲①



百鬼襲②



通常の飛び道具を

空中ガードできない状況

飛び道具を空中ガードする場合、キャラは「弾」に反応してガード姿勢をとる。飛び道具を撃つまでの「動作」に対しては、レバーを後方に入力していてもガード姿勢にならない。つまり、撃った瞬間にキャラが弾と接触していると、反応してガード姿勢をとる時間がなく、食らってしまうのだ。



▲発射した瞬間の弾に触れていると、空中ガードボーズをとる前に弾を食ってしまう。

ダンの挑発が無制限にだせることについて

このほうが「ダンらしい」と思ったからです (開発者談)。

ローズ最強伝説(やや誇張).....

連続技研究委員会



現実的な連続技は対CPU&対2P戦攻略ページに託して、夢幻の世界を進む連研。今回は8ページと少ないので、最低限のデータと説明で進行することを先に言っておこう。

なお掲載されている連続技は、特別な説明がないかぎり、基本技→基本技は連打キャンセルやZEROコンボで、基本技→必殺技は必殺技キャンセルでつないでいるぞ。

★『ZERO』における連続技(コンボ)の流れ★

「ZERO」では、右にある「のけぞり時間」内につぎの攻撃を当てればコンボになる。すなわち「攻撃判定がでるまでの時間」が右記の時間内である技ならば、コンボに組み込んでいくことができるのだ(ZEROコンボの場合は、プレイヤーの入力が遅いとつながらないことがある)。

ただ、攻撃が空振っては無意味なので、技のリーチを考えつつ計算すると、あみだぜる連続技は右の右の写真のような感じになるだろう。

対CPU&対2P戦ページ、そして連研で紹介している連続技は、入力にどの程度の余裕があるのか、§1のタイム・チャートで調べてみるのも一興だぞ。



相手ののけぞり時間(コンボが成立する時間)

弱...12/60秒

中...18/60秒

強...22/60秒

ジャンプ攻撃
(弱中強すべて)

.....12/60秒

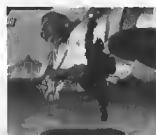
※基本技、特殊技の場合

★ 空中コンボとその狙いかた ★

攻撃を食らって宙に吹き飛んだ相手を、60分の32秒間、特定の「吹き飛びポーズ」をとっている。このときの相手に「空中連続ヒット能力のある攻撃」が届くと、攻撃が当たって空中コンボが成立するのだ。時間内に攻撃が間に

合うなら、組み合わせは自由だ。

ただし、相手が地面に落ちる寸前だったり、すぐさまダウン回避技を入力していた場合、相手の「吹き飛びポーズ」が通常よりも早く変化するため、空中コンボを狙える時間も短くなる。



▲攻撃を当てた直後にダウン回避技を入力されると、大半の空中コンボは空振ることに



▲ダウン回避技を入力して空中コンボをかわした場合、着地と同時に前転ポーズ(食らい判定あり)になるため、ときにはこんな喜劇も

空中コンボが成立する時間

相手が宙に.....32/60秒(最大)
浮いてから

入力後
相手がダウン回避技を.....16/60秒(最低)
入力していた場合

前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K×1→2→しゃがみ中K→強・波動拳が基本となるスタイル。リュウの連続技は、ほとんどがここから発展していく。

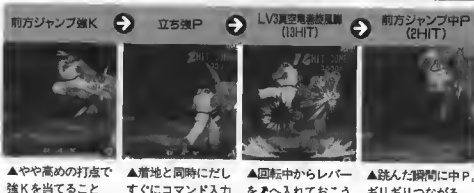
Aは、しゃがみ弱Kをはぶけば、最後の竜巻旋風脚

を弱や中でだしても大丈夫になる(空振りする危険が少なくなる)。Bはめくりからの威力優先コンボ。相手が画面端なら前方ジャンプ攻撃から狙える。Cはリュウの最多コンボ。

- A 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→強・竜巻旋風脚
B めくりジャンプ中K→しゃがみ弱K×2→しゃがみ中K(or立ち強P)→真空波動拳

C 17ヒットコンボ

画面端の相手専用。立ち強Pは「立ち弱P→立ち中P」で代用可能だが、その場合真空竜巻旋風脚のヒット数が減ってしまう。真空竜巻をLV2にした場合、空中コンボでLV1真空波動拳(2HIT)へつなぐことも可能だ。



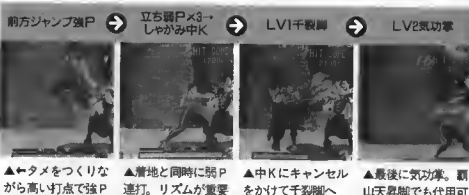
基本的にはAでコト足りる。しゃがみ中Pの前にしゃがみ弱攻撃をはさみ、千裂脚へつなげてもいい。Bは、画面端の相手を強・天昇脚でダウンさせたあとに狙える。レバーをBに入れたまま、相手が地面にドン、

ドンと2回落ちた瞬間に挑発をだし、判定が消える直前に当てるのだ。同じような流れて、強・天昇脚のあとすぐに重ね鶴脚落(B+強K)→強・天昇脚(2HIT) or 気功掌という簡易空中コンボもある。

- A 前方ジャンプ強P→しゃがみ中P or 中K→強・天昇脚 or 強・気功掌
B 重ね挑発→千裂脚→強・天昇脚など

C 16ヒットコンボ

全員に狙える、春麗の最多コンボ。立ち弱P連打をしゃがみ弱P→しゃがみ弱Kに変えれば、確実性も高くなる。最後の気功掌は覇山天昇脚でも問題なし。千裂脚をLV3で代して、強・天昇脚につなぐのもいいだろう。



立ち中Pはしゃがみ中Pより技の速く、攻撃力も少し高い。その立ち中Pを組み込んだ例がAだ。しゃがみ弱Pのあと、レバー中央+中P、レバー上+中Kとすばやく入力しよう。サマーソルトは、相手が

画面端なら強で代してヒット数を増やせる。→+強P or しゃがみ強Kに変えてもいい。Bは画面端のベガ、ナッシュに狙える。弱ソニックへの当たるタイミングしだいで、最後のしゃがみ中Kが連続でつながるぞ。

- A 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→立ち中P→中サマーソルトシェル
B 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→しゃがみ中P→弱ソニックブーム→しゃがみ中K

C 9ヒットコンボ

スーパーコンボをすべてつなげる、画面端にいるバーディー専用の究極ゼイタク厨限定コンボ。うしろの足が左右のコンボゲージの間にくる位置でしゃがんでタメをつくり、あとはすべての動作をスキなくつなげる。



ケン

リュウの基本的なコンボがそのまま使えるが、波動拳の速度がリュウよりわずかに遅い点には注意。

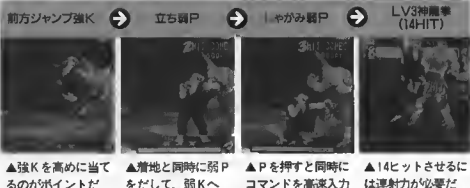
AはCPUケンの御用達コンボ。最後をLV3昇龍裂破に変えてもいい。Bは、「ストIIダッシュターボ」に

おける有名なコンボの再現（立ち中Pがアッパーである点がミソ）。一見簡単そうだが、じつは高難度。立ち中Pをはずすのがわずかも遅いと、昇龍拳が直撃しないぞ。最後の昇龍拳はLV3昇龍裂破で代用可能。

- A** めくりジャンプ中K→立ち弱P→立ち弱K→立ち中K(1HIT目)→強・竜巻旋風脚
B めくりジャンプ中K→しゃがみ弱K→立ち中P→強・昇龍拳

C 17ヒットコンボ

画面端の相手専用の、ケン最多コンボ。奇しくもリュウと同じコンボ数だ。相手が画面中央なら、めくりジャンプ中Kから狙うことも可能。3発目のしゃがみ弱Pを立ち中Pに変えて、LV3昇龍裂破へつなぐコンボもある。



▲強Kを高めに当てるのがポイントだ

▲着地と同時に弱Pをだして、弱Kへ

▲Pを押すと同時にコマンドを高速入力

▲14ヒットさせるには連射力が必要だ

ガイ

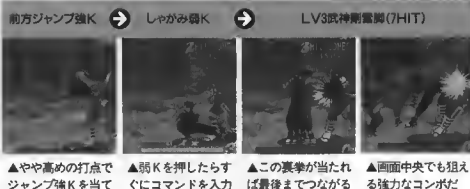
立ち強Kは攻撃後のスキが少なく、立ち中P、しゃがみ強P、しゃがみ中K、しゃがみ強Kへ目押ししてつなげられる。それを最大限に活用したのがA。立ち弱Pをはぶき、しゃがみ強Pをしゃがみ中Kに変えると

より実戦的になる。ちなみに、画面端近くにいる相手をキックの投げでつかんだ場合、相手が離れた直後に武神八双拳で追いうちをかけることが可能。武神イズナ落としかからでも、同様の追いうちコンボが可能だ。

- A** 前方ジャンプ強K→立ち弱P→立ち中P→立ち強K→しゃがみ強P→中・疾風脚(影すくい)
B 前方ジャンプ強K→立ち弱P→立ち弱K→中・武神旋風脚

C 9ヒットコンボ

武神剛雷脚を7発すべてヒットさせるためのコンボ。しゃがみ弱Kのあと立ち中P→立ち強Kと入れてから武神剛雷脚につなぐこともできるが、その場合、剛雷脚の1発目が空振るため、与えるダメージはこれと変わらないぞ。



▲やや高めの打点でジャンプ強Kを当てる

▲弱Kを押したらすぐにコマンドを入力

▲この真拳が当たれば最後までつながる

▲画面中央でも狙える強力なコンボだ

バーディー

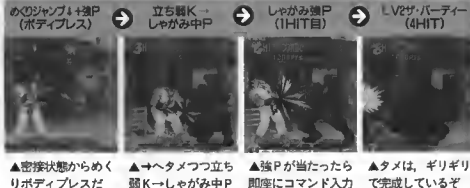
ZEROコンボの組み合わせも、連続技に使える必殺技も少ないので、コンボの種類は限られる。対CPU戦や対2P戦ページに未掲載のコンボというところ、Aぐらいか。Bは、ブルリベンジャーが連続技にならず、ジャ

ンプで簡単に回避される。ただし、バーディーとソドムだけは後方ジャンプで回避しようとする、一瞬ガードポーズをとって行動が遅れるため、つかまえられるのだ(たまに逃げられるときがあるが、原因はナゾ)。

- A** めくりジャンプ↓+強P(ボディプレス)→しゃがみ中P→立ち強P(2HIT)
B めくりジャンプ↓+強P(ボディプレス)→しゃがみ強P(2HIT)→ブルリベンジャー(パンチ版)

C 8ヒットコンボ

バーディーの究極コンボ。相手と密着する位置から前方ジャンプ、↓+強Pでめくり、→+弱P、↓+中P、↓+強Pと、タメを作りつつZEROコンボでつなげるのがコツ。最後のザ・バーディーは中ブルヘッドで代用可能だ。



▲密着状態からめくりボディプレスだ

▲→+タメつつ立ち弱K→しゃがみ中P

▲強Pが当たったら即座にコマンド入力

▲タメは、ギリギリで完成しているぞ

ソドム

(ジャンプ攻撃→)立ち弱K→立ち中K→立ち強K→強ゴクスクレイブorダイキョウパーニングでコト足る。あとは、立ち強Kをしゃがみ強Kにしたり、

立ち弱Kから立ち中P→立ち強Pへつなぐくらいか。相手が画面端近くにいるなら、通常の投げ技でほうり投げたところを、メイドノミヤゲで追いうちできる。

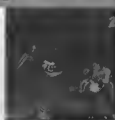
A 10ヒットコンボ

メイドノミヤゲを7発すべて当てることを前提としたコンボ。立ち中Kを使っていないのが重要なポイントだ。ちなみに、ソドム相手に密着してしゃがみ弱K→メイドノミヤゲをだすと、攻撃が通り抜ける怪現象が起こるぞ。

前方ジャンプ強K → 立ち弱K → 立ち強K → LV3スイドノミヤゲ (7HIT)



▲相手の真上へ乗せるように強Kを当て



▲立ち弱K→立ち強Kとスキなくつなぐ



▲強Kを押したらすばやくコマンド入力



▲入力をきれいにこなせば7ヒットする

アドン

キャラの特徴だけにしかたないが、こいつも連続技にとほしく、対CPU戦、対2P戦で紹介しているもの以外のバリエーションがない。残っているのは前方ジ

ャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→強ライジングジャガー (画面端限定。サガットなど一部の相手には中央でも入る) くらいか?

A 8ヒットコンボ

しゃがんでいる相手、あるいは相手の起き上がりにはジャガーキックの終わりが重なる場合のみ狙える。まずは、立ち強Kがギリギリ届かない距離から弱ジャガーキックをだして、上から乗せるような感じでヒットさせよう。

弱ジャガーキック → しゃがみ弱K → ジャガーバリアードアサルト (LV2以上) (8HIT)



▲弱ジャガーキックの終わりが重なる



▲しゃがみ弱Kへギリギリでつながる



▲食らった相手は強制的に立ち上がるぞ



▲LV2以上でだせば合計8ヒットとなる

ローズ

スーパーコンボが使える。通常の連続技にはLV2オーラソウルスパークかLV3オーラソウルスルー、空中コンボには(しゃがみ強K→) LV1 (LV2) オーラソウルスルーorLV1オーラソウルスパークだ。分身(ソウルイリュージョン)を混ぜると、基本技だけでなくLV2のスーパーコンボも強力になるし、右の写真のような特殊例もつくりだせる。



▲分身中に跳び込んできた相手の下をスライディングでくぐると、分身の攻撃に引っかけられる。そこから連続技に持ち込めるぞ

A 前方ジャンプ強P→立ち強P→中ソウルスパークorオーラソウルスパーク(LEVELは問わず)

B 前方ジャンプ強K→立ち中P→強ソウルリフレクト→LV1オーラソウルスルー

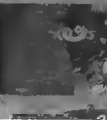
C 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→LV3オーラソウルスルー(3HIT+投げ)

D 28ヒットコンボ

画面端限定だが、ヒット数も技の内容も究極のコンボ。ただ、ヒット数が多すぎて与えるダメージはやや低め。単純に破壊力を楽しむなら、

LV1ソウルイリュージョンのあと相手に密着してLV2オーラソウルスパークをたたき込もう。15ヒットだが、このコンボより減るぞ。

前方ジャンプ強K → しゃがみ中P → (LV1ソウルイリュージョン) → 中K(スライディング×2)(8HIT) → 立ち中P (3HIT) → LV2オーラソウルスパーク(15HIT)



▲強Kを高めで当て、しゃがみ中Pへ



▲すばやくソウルイリュージョンを入力



▲キャンセルで分身。相手はのけぞり中



▲相手が気絶しないよう、2回で止める



▲分身中なので4ヒットするハズだが



▲暗転中に当たった1発は無効となる※

※基板のバージョンにより、スーパーコンボが発動時の暗転中に当たった攻撃は、コンボ数に加算されない。このローズのコンボは、本当は28ヒットしている

サガット

AはLV3タイガージェノサイドを12発すべてヒットさせるためのコンボだ。

Bは、ジャンプ中Pのビヨリ値の高さを利用した気絶連続技。この技は垂直、斜め共通だが、斜めジャン

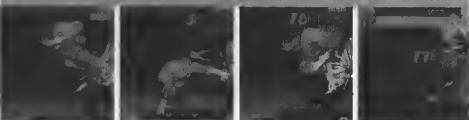
プ中Pではソドムとサガットにしか当たらない。垂直ジャンプ中Pならば、この2人に加えてナッシュ、バーディー、アドン、ローズ、ゴウキ（マゲがあるぶんリュウ、ケンより広い?）にも当たるようになる。

- A めくりジャンプ弱K→立ち弱P→LV3タイガージェノサイド(12HIT)or中タイガークラッシュ
B 垂直ジャンプ中P→立ち弱P→立ち中P→強タイガーショット

C 17ヒットコンボ

画面端の春麗のみにキマる、サガットの限定最多コンボ。自分が画面端を背負っている状態なら、めくり弱Kからでも狙える（タイガーレイドの突進力で春麗を画面端まで追い込めれば、タイガーブローへつなげられる）。

- 前方ジャンプ強K → 立ち弱P → LV3タイガーレイド (7HIT) → 強タイガーブロー (7HIT)



- ▲高めの打点で強Kを当て、立ち弱Pへ ▲しゃがみ中Pは立ち中Pで代用可能 ▲LV3のため、最後に春麗は燃えるが ▲ちゃんと強タイガーブローが当たるぞ

ゴウキ

リュウ、ケンの連続技は（該当する技があれば）ゴウキでも可能で、さらに、斬空波動拳をまじえたコンボや空中コンボもあり。はっきり言って、必殺技が届けばたいかい/何でもつながる。不可能なのはスーパーコンボをつなげることくらいか。CとDは、画面端の相手に対して可能。



▲灼熱波動拳も、基本的技からならギリギリつながるぞ

- A 前方ジャンプ強K→(立ち弱P→)立ち中P→中・竜巻斬空脚(1HITのみ)→強・豪昇龍拳or滅殺豪昇龍
B 空中竜巻斬空脚(1HITのみ)→強・灼熱波動拳(2HIT)
C (遠距離から垂直ジャンプ頂点付近で)弱・斬空波動拳→阿修羅閃空(→↓+P)→しゃがみ弱Kから連続技へ
D (遠距離から前方ジャンプ降下中に)弱・斬空波動拳→強・百鬼豪衝→強・豪昇龍拳or滅殺豪昇龍

E 12ヒットコンボ

斬空波動拳を2発、LV3滅殺豪昇龍を8発すべて当てるコンボ。立ち弱Pのあと立ち強K→LV3滅殺豪波動、とつないでも12ヒットになるぞ。

同じ条件下で、前方ジャンプ弱・斬空波動拳→前方ジャンプ強・空中竜巻斬空脚→弱・竜巻斬空脚→滅殺豪昇龍の必殺技コンボも可能。

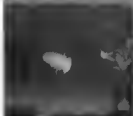
前方ジャンプ弱・斬空波動拳

前方ジャンプ強・斬空波動拳

立ち弱P

しゃがみ中K

LV3滅殺豪昇龍(8HIT)



▲相手は画面端。自分は反対側の端から前へ跳ぶ

▲弱・斬空へを相手の足に当てる。再度前へ跳び

▲相手の頭に強・斬空波動拳を当て

▲着地後、少し前進して密着したら

▲ZEROコンボで2発たたき込み

▲仕上げにLV3滅殺豪昇龍を当てる

連研・番外編 ベガ相手に最多コンボを狙う

リュウ&ケンvsベガ・モード(→P,13)は、2人の呼吸しだいで永久コンボが可能。では何ヒットコンボまでできるのか、ダメージレベル2で確認。まずはベガの体力を減らさずに左右からはさみ込み、しゃがみ弱K連打で3回気絶させて、ベガのビヨリ耐久値を増やす。その後しゃがみ弱P連打をギリギリまで当てたら、トドメにLV3神龍拳(要連射)。これで68ヒットだ。

しゃがみ弱K連打×3セット

しゃがみ弱P×54→LV3神龍拳



▲ビヨリ値の高いしゃがみ弱Kでベガを3回気絶させ

▲ビヨリ値の低いしゃがみ弱P連打から最後に神龍拳

ZEROコンボがなく、攻撃の速度も遅いベガに連続技は期待できない。一応、しゃがみ弱P→しゃがみ弱Por立ち弱Kが目押しでギリギリ連続技になるが、あとがつかない。Aはお互い画面端まで離れていると

きのみ可能だが、非常に高難度。Bは画面端の相手専用で、ジャンプ強Pを高い打点で当ててギリギリ成立するが、相手の反撃を食らう。対CPU戦や対2P戦で紹介されている連続技以外は、まるで役立たずなのだ。

- A** 弱サイコショット→ベガワープ(→↓↘+Pで相手の背後に回る)→しゃがみ弱P×3
B 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→弱サイコショット

C 9ヒットコンボ

画面端の相手限定。サイコショットを撃ったら前進して、相手に当たる直前に前方ジャンプ、レバーを↘に固定して、高い打点で強P、着地と同時に中K→スーパーコンボ。理論上のコンボだけに、人の手ではまず無理か。



あらゆる性能が中途半端なダンの、カナメである断空脚を使わない連続技を追及してみた。Aは画面端の相手専用。同じく画面端の相手に、前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ中P→LV3見龍烈火(6HIT)というコンボも可能だ。Bは基本技のみでコンボを構成してみた。



- A** 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P×2→立ち強P→LV3震空我道拳(5HIT)
B めくりジャンプ中K→しゃがみ弱P→立ち弱K→立ち中K or しやがみ強K

C 14ヒットコンボ

LV3必勝無頼拳を12発すべてたたき込める、ダンの最多コンボ。画面端の相手専用だが、端でなくてもめくりジャンプ中Kから14ヒットが可能だ。しゃがみ弱Pを強Pにすると、見龍烈火か震空我道拳へつなげられる。



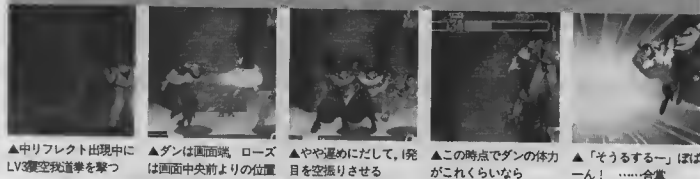
ついに発覚!! 冥土行き連続技

震空我道拳をソウルリフレクトで跳ね返せることを利用したローズのコンボ。LV3震空我道拳とLV3オーラソウルスルーの両方で会心の一撃

(→P, 147)ができれば、見事冥土行きとなる。オーラの1発目を当てる、震空我道拳の5HIT目(会心の一撃あり)が空振ってしまうので注意。

中ソウルリフレクト(LV3震空我道拳が5HIT) →

LV3オーラソウルスルー(2HIT+投げ)



ストリートファイターZERO

超情報局

JOE FOR KEY YOLK DEAR RUE / (訳: 今回も役に立つ情報と役に立たない情報を紹介していこう。P.14の「怪現象の部屋」も読み忘れぬように)

株式会社 リュウケン

技量加工 ワイヤ加工
電圧加工 NC加工
特殊加工 高圧ターラント
ワイヤソー eTC

▲巻頭中のBGMは、怪現象の部屋なんだろう(山梨県ノラバイ「怪現象の部屋」あーらしにくれくす。それは山本達一「古事記」)

バージョンのちがい

本作品は、出荷タイミングによって、初版、現行版、最新版、という三つのバージョンがある。ここでは、各バージョンのちがいを説明しよう。なお、本書における記事は、出荷数の多い現行版をもとに作成している。

●キャンセル可能な基本技

ナッシュのしゃがみ中キックとしやがみ強パンチは、初期版のみ必殺技キャンセル可能。また、最新版では、サガットの立ち中パンチが必殺技キャンセルするのが困難になっている。

●スーパーコンボの性能

最新版以外は、LV3ジャガーバリー

ドアサルトの攻撃中にボタンを押しても、攻撃が変化しない(→P.81)。

●めくり立ち強キック

ガイが画面端の相手に密着して、立ち強キックを使った場合、初版版はかならず相手の反対側に回れるが、それ以降のバージョンだと、相手によっては反対側に回れないことがある。



●ガード不能技

最新版では、後述のガード不能技が、一部ガード可能になった。

●瞬獄殺の使用コマンド

初期版は「弱P→弱P→レバー前→弱K→強P」だが、それ以降のバージョンは、最後の強Pを押さなくてもコマンドが認められるようになった。

▲現行版では必殺技キャンセル不可のナッシュのしゃがみ中キックとしやがみ強パンチだが、CPリキヤは、どのバージョンでも、これらの技をキャンセルできるのだ

ガード不能技① 使えすぎる強キック

最新版以外のバージョンでは、ソドムの立ち強キックは、攻撃判定が出現している6/60秒間のうち、2/60秒目以降の動作になると、プログラムが「攻撃が終わった」と勘ちがいてしまう。つまり、相手の起き上がりや吹き飛び後の着地に、その2/60秒目以降の攻撃を重ねると、相手はガード操作しているのに、プログラムの関係上防御ポーズをとらせてもらえず、無条件で攻撃を食らってしまうのだ。

さらに、ガード不能部分のうち、最初の1/60秒は必殺技キャンセル可能なので、強ゴグスクレイブにつなげて相手をダウンさせれば、再度ガード不能技を仕掛けることができる。

また、最後の1/60秒が当たったときは、立ち強(中)キックがギリギリつながり、そこからキャンセルで強ゴグスクレイブをだせる。これも相手がダウンするぞ。

どちらの連続技も全キャラに通用するが、あまりにムズカしいため、最初のガード不能技だけで連係が途絶えてしまうことがほとんどだ。

これへの対処法は、リバーサルで無敵必殺技を使うか、近場なら通常投げで反撃するしかない。また、相手に対応しないのを折ってダウン回避技で逃げる手もある。いずれにせよ、ソドムに転ばされたら、立ち強キック1発ぶんのダメージは覚悟しておこう。



▲立ち強キックを相手の目前で空振りし、それに防御ポーズをとらせると、それがガード不能の原因だ

ちなみに、初代「ストII」でブランカの垂直ジャンプ強パンチ(ブッシュバスター)がガード不能だったのは、これと同じ理由だ。

ガード不能技② 分身スライディング

ローズのソウルイリュージョンで分身して、 Δ ＋中K（スライディング）をガードさせると、本体の攻撃判定がなくなった瞬間、相手の防御ポーズが解除され、そこに分身の Δ ＋中Kがヒットする。このガード不能技を成功させるポイントは……。

①少し離れた間合いで使う。

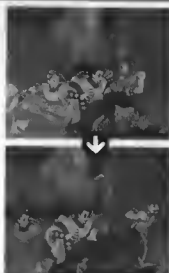
② Δ ＋中Kの直後に攻撃しない。

③画面端の相手は無視する。

①は密着以外なら可。弱攻撃の1発でも当てておけばOKだ。②は相手が

防御ポーズをとり直してしまうから（強制ガードされる）。つまり、少しだけ間を置けば、つぎの攻撃を使用してもかまわない。③は絶対条件。どんな間合いから仕掛けても、分身の攻撃が強制ガードされてしまうぞ。

これへの対処法は、画面端まで逃げたら、相手の分身が消えるまで、たとえ投げられてもガードを固めること。無敵必殺技や垂直ジャンプ攻撃などで、 Δ ＋中K自体を迎撃してもいい。可能ならZEROカウンターも有効だ。



◀分身スライディングに、その直後、分身たちの追撃を、必ずしも受けておかないと、本体が倒れる。食らうてしまうのだ。

ガード不能技③ 奇襲拳

本作品は、互いの中心線と中心線の間隔が96ドット以上離れていると、攻撃を仕掛けられても、絶対に防御ポーズをとらないようになっている。

ところが、一部の基本技は「防御ポーズをとらない間合い」から、ギリギリ攻撃が届いてしまうため、これもガード不能技となる。

この原理によってガード不能となる技は表にあるとおり。また、サガットの立ち弱キック以外は、相手キャラが限定されるので、それも表にまとめておいた。○の相手なら、その技をガード不能にすることが可能だ。

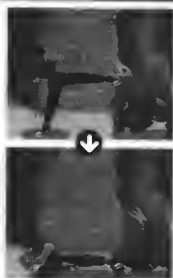
このデータに個人差があるのは、食らい判定の幅が異なるため。中心線の間隔が同じでも、幅が広いキャラは、食らい判定がハマるぶん攻撃が当たりやすくなるからだ。つまり、バーディーは、本作品で一番の「アプ」ということになる。

これらへの対処法は、ガードに固執しないこと、間合いが調整しやすい画面端に追い込まれないことだ。

もっとも、これらがガード不能となる間合いは2～3ドットぶんしかないので、狙って仕掛けることはかなりキツイ。サガットの立ち弱キックだけは、比較的ガード不能になりやすいので、とりあえず警戒しておくこと。



◀間合いが離れていると、攻撃が当たっているのに防衛ポーズをとらない。◀この場合も攻撃を食らうてしまう。ただし、間合いの調整がキツイ。



◀ガイのガード不能技は、この間合いから仕掛けて、これがヒットしたら、相手をダウンさせられる。◀キャンセルで影すくい、をだせば連続技になり、

■遠距離におけるガード不能技と有効な相手

使用キャラ	攻撃内容	相手キャラ									
		リュウ	春麗	ナッシュ	ケン	ガイ	バーディー	ソドム	アドン	ローズ	サガット
リュウ	立ち中キック						○				○
春麗	しゃがみ中キック						○				○
ナッシュ	立ち強キック						○				○
ガイ	立ち中キック						○				○
バーディー	立ち強パンチ						○				○
	しゃがみ中パンチ						○				○
ローズ	立ち強キック						○				○
	しゃがみ強キック						○				○
サガット	立ち弱キック	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	立ち強キック			○			○				○
ペガ	立ち強キック						○				○

恒例の超情報一挙公開

●ジャンプ時の注意点

レバーを↑要素に入れ、キャラがジャンプする前に、レバーを別方向に入れたと、ジャンプ方向を変更できる。たとえば、↑の直後に↓に入力すると、前方ジャンプではなく、なぜか後方ジャンプになってしまうのだ。

●地形効果

パーティーのブルヘッドとブルホーンは1P側の方が移動距離が長い。

●スーパーコンボゲージを稼ぐ

必殺技でスーパーコンボゲージを稼ぐなら、中or強の基本技にでぎゃンセルをかけてみよう。本来のゲージ増加量に、その基本技の増加量（基本値）がプラスされるのだ。

●オートマチックのワナ

リュウ&ケンvsベガの2人同時モードをプレイする場合、一方でオートマチックを選んでしまうと、2人同時モードにならない。

●ローズ同時押しの謎

強Pと弱Kを同時押しすると、通常なら強Pを押したと判定されるが、ローズの必殺技コマンドだけ、弱Pを押したと判定される。つまり、↓←+弱Kと強Pを同時押しすると、弱ソウルフレクトになるのだ。

●通常投げのコマンド

↘ or ↘+中or強Pでも可。以上。

●ベガ出現コマンドの覚えかた

↓と←を何回ごとに入力するかで読みやすいコマンドだが、入力テンポが「ドンドン、パンパン、ドンパンパン」であることに気づくと、もう一生忘れられない。ホントに。

●負けて得点を稼ぐ

獲得ラウンド数か、相手にリードされると、こちらの投げ技の得点が、500点均一から400点か1,000点か1,500点に変わる。

●春麗の↘+強Kのヒット効果

通常なら吹き飛ばしだったが、相手が気絶しているときにヒットすると、吹き飛び+ダウンになるのだ。

●タイトル画面の秘密

タイトル・ロゴの出現パターンは3種類ある。一応、すべてのパターンを紹介するが、できれば実際に動いている映像を見てほしい。ちなみに、タイトルの表示順番は、斜め→回転→斜め→浮遊のくり返しだ。

オートタッキング



「オートマチックのキャラに、アドンの↘+中Kを仕掛けてみると」



「勝手にしゃがんで回避してくれる。これを相手の前進中に行なうと」



「直後に前進を再開。そのまま近づいて投げればまさにバー○ヤの世界」

ついに発見！「気絶から気絶」



「気絶している相手にし3バーパーティーノ」



「たった3段で「気絶から気絶」……」



「タイトルが右上、ZEROが左から出現、斜めに移動したあと合体」



「タイトルが回転拡大したあと、ZEROが拡大してきて合体」



「タイトル、ZEROとも下に吹き飛ばすように出現してから合体」

一部をのぞいて文字だらけの設定資料

最後は、各キャラのエピソードについて、開発スタッフのかかたから解答をいただいたので紹介しよう。

ただし、「ストZERO」における設定は、プレイヤーが自分なりの世界観を創れるように、かなり不確定要素が多いものとなっている。解答のほとんどが推定調なのはそのためだ。

Q. リュウは「ストI」と「ストZERO」だとハチマキが白ですが、これが「ストII」で赤色になった経緯は？

A. エンディングでケンに会ったときから、赤いものに替えたみたいですね。それが、ケンのしている赤いリボンと同じものかは不明です。

Q. ケンが金髪なのは？

A. じつはクォーターの日系アメリカ人という噂があります。

Q. ケンの道着が赤いのは？

A. 目立ちたがり屋の性格だからでしょう。ほかにも、いろいろな色の道着を持っているようですね。

Q. ケンがアメリカに渡ったのは？

A. いろいろな相手と闘いたかったか

らだと思われます。アメリカは賭け試合とか、ショーアップされたものが多く、彼の性格に合っていたようです。
Q. エンディングに登場する女性・イライザは、『ストII』で彼の恋人となっているイライザなのですか？

A. そうですね。あれが最初の出会いで、だんだん親しくなっています。
Q. 春麗の服はジャージなんですか？
A. いえ、ウェットスーツみたいな全身にフィットしたものです。

Q. 春麗が所帯になろうと思ったのは？
A. 幼いころから父親の仕事に憧れて、いつかは同じ仕事をしたいと思っていました。父親は反対したのですが、秘かにトレーニングもしていたようです。

Q. 警察手帳や銃は携帯しているのか？
A. 手帳は持っています。銃については、仕事の内容によりますね。

Q. ナッシュは眼鏡をしていますか、どのぐらい視力が悪いのでしょうか？
A. 左右で2.0あります。つまり、オシャレでダテ眼鏡をしているんです。

Q. ナッシュの技が、ガイルのそれに酷似しているのは？

A. あの格闘術は、彼が所属する部隊が独自にアレンジした、足技主体のマーシャルアーツで、すべての隊員がそれを修得しています。ガイルがそれを学んだ可能性はありますね。

Q. 米空軍とシャドルーのつながりは？
A. 麻薬の密売ルートとして利用していたのではないかと思います。

Q. ナッシュ面の背景にいるTシャツとGパンの青年は「ファイナルファイト」のコーディーなんですか？

A. とくにそれはないです。左にウチの社長らしき人がいますけど(下写真)。



Q. 武神流忍術は、歴史の中でどのような役割を果たしたのですか？

A. 権力には屈せず、特定の主も持たない、独自の武力集団でした。

Q. 『ストZERO』は『ファイナルファイト』から何年後の話？

A. マッドギアが解体され、街も落ち着いたころだと思います。おおよそ1年後というレベルじゃないでしょうか。

Q. バーディーのモヒカン穴は？

A. 彼なりのオシャレのようです。どうやって穴を開けているのかは不明ですが、他人には絶対マネできないところか臭いに入っているようですね。

Q. ソドムの素顔は？

A. じつは、スゴイ美男子で、体格もそれほどゴツくないという噂があります。

Q. ソドムの武器が十手になったのは？

A. 権力の象徴であるとして、彼が勝手に思い込んだからです。

Q. マッドギアとシャドルーにつながりはあるのですか？

A. それは不明ですが、あったとしてもマッドギアが格下でしょうね。

Q. アドンはサガットの弟子なのに、技が全然ちがうのは？

A. 彼ぐらいのレベルになると、模倣だけでなく、独自の技も開発できるからです。体格に見合った技を自分なりにアレンジしているようです。

Q. アドンの技名が「タイガー○○」ではなく、「ジャガー○○」なのは？

A. この時点でサガットに愛想をつけてますから、これを機に「オレはサガットとはちがう」ということを、名前に込めているのかもしれませんが。

Q. サガットの弟子はアドンだけ？

A. まだいると思いますが、彼だけがズバ抜けている感じがですね。サガットに匹敵するほどだと思います。

Q. ローズのマフラーの役割は？

A. ソウルパワーを連動させたり、リーチを補うためですね。

Q. あの髪型とソウルパワーは関係あるのでしょうか？

A. もともとそういう髪型なんです。

Q. ソウルパワーとサイコパワーのちがいというのは？

A. 精神的なものを物理的なものに替える点は同じですが、その引きだしがたがちがうんです。サイコパワーは悪の心、ソウルパワーは正義の心、殺意の波動は相手を倒したい心、サガットは勝利に執着する心などですね。

Q. サガットの頭にあるキズは？

A. ほかの試合や修行でついたものだと思います。リュウとの闘いでついたのは胸のキズだけです。

Q. サガットが髪を刺したのは？

A. 髪をつかまれないためですかね。あんな高いところにある頭をつかむヤツはいないと思いますが(笑)。

Q. シャドルーの発足時期は？

A. 『スピンX』のT、ホークに関する設定では、30年前に存在していたことになりましたが、詳細は不明です。

Q. ベガがサイコパワーを使えるようになったのは？

A. もともとパワーは持っていましたが、自在に操れるようになったのは、シャドルーを結成してからですね。

Q. ゴウキは果物を売って生計を立てているのですか？

A. 実際どうかは不明ですが、果物は売らないでしょう。売ってたとしても、誰も買わないと思いますよ(笑)。

Q. 背中に浮きでる「天」の意味は？

A. 兄・ゴウケンが背中に「無」をしようっていたので、それに対抗してつけたのではないかと思います。

Q. あの文字が浮きでる仕組みは？

A. いわゆるオーラで作った文字だと思います。その気になれば、いろんな字がでるんじゃないかな(笑)。

Q. ダンは日本人のですか？

A. 香港で生まれ育った日系人です。

Q. 断空脚を会得した経緯は？

A. ゴウケンに破門されてから独自に編み出したようです。竜巻旋風脚が使えないのは、教わる前に破門されたのだと思います。我道拳や昇龍拳が不完全なもの、それが理由でしょう。

日本語版/英語版完全対応
ストリートファイターZERO

メッセージLibrary

「ZERO」の勝利メッセージは、そのときの勝ちかたによって、どれが表示されるかが決まる。各キャラの欄の円グラフがその表示確率で、たとえばリュウが「圧勝」した場合は、F, I, Oのメッセージがそれぞれ4分の1の確率、PとKが8分の1の確率で表示される。また、右が隠しコマンド(→P.13)とメッセージの対応表だ。

勝利メッセージとコマンドの対応

A	↑+弱P中P弱K	F	↓+弱K中K強K	L	→+強P中K強K
B	↑+弱K中K強K	G	↓+弱P中P弱K	M	→+弱P中P強P
C	↑+弱P中P弱K	H	↓+強P中K強K	N	→+弱K中K強K
D	↑+強P中K強K	I	→+弱P中P強P	O	→+弱P中P弱K
E	↓+弱P中P強P	J	→+弱K中K強K	P	→+強P中K強K

リュウ

勝利メッセージ

- A 勝負は一瞬の差だった さあ、立てくれ
B いい試合だったな、またおれと闘ってくれ!
C たった一度の勝負じゃあ どちらが強いかはわからない
D おれは勝機をのがさない!
E 修行がたりない……おまえも、おれも!
F どうした、おまえの 本当の力を見せてしろ!
G おれは……おれより強いヤツに、会いにいこう!
H この勝負はもらった いつでもうばいかえしにこい!
I 見たか! 天をさきさく波動の力!
J 何もいうな おまえの拳がかたっていた
K 今度戦うときは……またおれが勝つ!
L あんたは強い……おれにはわかる!
M これで終わりじゃない! さあ、もう一戦だ!
N おれには、この拳だけがすべてなんだ
O きっと何かが見えるはず この闘いの果てに……!
P 心ゆさぶる闘いあるかぎり おれは立ち止まらない!

- ① You fought well. I was honored.
② I look forward to our next battle.
③ What's wrong? Why do you hold back?
④ Now I'll find a better challenge!

備考 K: 対サガットのみ

ボス戦メッセージ(vsサガット)

おまえは……サガット!
Back for more, Sagat?

まっていたぞ……リュウ! キサマにうけたこの傷……わすれはしない! 帝王の怒り……思い知るがいい!
Every day I see this scar……and I imagine you broken at my feet. Today I will have my revenge!

エンディング・メッセージ

「グ……まけるはずはない! 世界最強の、このオレが……! おまえごときに、2度までも!」
I hate you Ryu! More than ever! It's not over! You will die!

憎しみにゆがむサガットの目、みにくい狂気と怒りの視線……
Sagat stares hard! Ryu ignores him!

リュウの心を、いまいような虚無感がかけぬける。
Ryu feels empty! And very upset!

「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……、真の戦いは、怒りも憎しみもこえたところにあるはず。……もう一度、はじめからやり直した」
Is that it! Great! You are weak. Sayonara! One more thing. A true Warrior fights with skill not anger!

サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「真の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。
Ryu leaves Sagat behind. As he walks away, he meditates on the true way of the warrior.

春麗

勝利メッセージ

- A 強そうに見えて、たいしたことないのね!
B 私の勝ちね! どう、おどろいた?
C これだからシロウトはこまるわ!
D さ、素直に負けを認めなさい!
E あら、軽くやつけるんじゃ なかったの?
F あなたの弱さ、もう一度たしかめてみる?
G もうわかったでしょ? この辺でやめたほうが身のためよ
H よそ見してるから そうなるのよ!
I 格闘は、パワーより スピードだとおもわない?
J もう、ドコ見てるのよ!!
K 女の子だからって 手かげんしなくていいのよ!
L まってて父さん もうすぐ金えるわ……きっと
M あなた男でしょ? ビシッとしないさい!!
N いいべんきょうになったわ、オバサン!
O フフフ、ごめんね! やりすぎちゃったかな?
P へえー、なかなかやるじゃない?

① I expected better.

② I don't have time for amateurs!

③ You don't have the skill to beat me!

④ If you're going to fight, fight for real.

備考 M: 対男性キャラのみ N: 対ローズのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

ほう、女か……

Well, this is a pleasant surprise.

やっとお出ましね! 麻薬組織「シャドルー」のベガ! あなたをタイホします!
Stuff it Bison! You're under arrest for drug dealing. You and Shadaloo are finished!

フッ……小娘のあそびにはつきあってられんな!

I have no time to waste on you!



エンディング・メッセージ

「ベガ! インターポールが包囲してるわ、覚悟なさい!」

Give up Bison! It's over. Now!

「なかなかの駒だ。我が組織に加えてやってもよいぞ」

Such anger in such a beautiful woman. Join me or die! Either way I win.

「残念だけど、おことわりよ」

No thanks to both.

「フ……そういえば昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさそいを断り……こうなったのだ!!」

You're as stupid as your father. So I'll kill you like I did him!

「キヤアアアアッ!!」

No!!!

(まさか……こいつか父を……!)

Almost as if in dream Chun Li cries out "Father!"

……数日後……

Sometime later...

「お、気がついたか、春麗!」

Chun Li: Are you alright?!!

見舞いの同僚の話では、ベガはゆくえ不明のままだという。春麗は決意していた。いつかかならず、この手で父のかたきを……ベガを討つ、と!

The agent explains that Bison escaped. Thai Land, maybe. Chun Li has but one goal in life, to destroy Bison and avenge her father's death!



勝利メッセージ

- A 止まってみえなせ!
B プロにかなうと思ったか!
C そろそろ本気をだしたらどうだ?
D 笑えるダンスだな、もう一回やってみろ
E ウォーミングアップは終わったか? ジャ、始めようぜ
F 悪いがママゴトにつきあっている 時間はないんだ、じゃあな
G イーゴ……オペレーション、いわゆる「朝メシ前」ってやつだ
H なかなかのセンスだ いい軍人になれるぜ
I ストリートファイトじゃ クールなほうか勝つ……おぼえておけ!
J ワン・パターンな動きだ 手にとるようにわかるぞ
K あまりスマートじゃなかったか……ま、いいだろう
L シロウトあいての戦いは てかげんのくあいがどうにもわからん
M 残念だかまぐれじゃない シミュレートどおりだよ
N わかっていると思うが……ここは戦場だ!
D おそれいったよ まさかここまでやるとはね!
P タイムアップだ やはりキミにチャンスはなかったな

ナツシユ



① Are you always so slow?

② One more down. On with the war.

③ Be all that you can be, scumbag!

④ You've got talent. Uncle Sam could use you.

ボス戦メッセージ(vsベガ)

やっと見つけたぞ、ベガ!! もう逃げられん!
So, you finally show your face! I'm taking you in, Bison!

軍人のキサマが私にいったいナンの用だ?
What do you want with me?

ジブンのムネに聞いてみるんだな! さア、同行ねがおう。

You'll have a long time to figure it out.

あいにくだな! キサマごときのわがやうにやられる道理はない!!

A pity that you shall die so young.

エンディング・メッセージ

「こちらナッシュ、聞こえるか?」

Charlie to base. Over.

「ああ、聞こえる。どうした?」

This is base. Go ahead.

「すぐ来てくれ。ついにデカイネズミをとつかまえた。軍のくさった連中も、まとめて牢獄に送ってやれるぜ! 名前はベガ、[シャドルー]という麻薬組織の……、……!」

Send a recon team. Looks like we got ourselves one drug lord to bring in. Tell them to come in nice and quiet. We've got him now. I'm taking him down hard. Base, hurry up with the back……!

「……? おい、どうした!? ナッシュ! ナーッシュ!!」

Say again. Over. Communication br…

「ベガ様! やつは仲間と連絡をとっていたようですが……」

You got him too late. He spoke to his army base.

「心配いらん。あの国の軍隊は私がしつけてある。しかしバカな男だ。たった一人で私を倒せるとも思ったか!」

His army is my army. Bison rules all. Did he truly believe I would let him live. He was a fool!



勝利メッセージ

A もう目は覚めたかい?

B これが、実力の差ってやつさ!

C たいくつな攻めばかりじゃ 勝てねえぜ!

D 格闘ゴッコならよそでやりな!

E いつでもかかってきな! たたきつぶしてやるぜ!

F ま、そんなもんだろうな いい線いってると思うぜ

G チッ、てこずっちゃったぜ

H おとなしくネンネしてな!

I なかなかやるな……まあ、あいつのつぎくらいに強いんじゃないか?

J これくらい差をつけないと ナットクしないだろ?

K いっとくけど、これで本気じゃないからな!

L ようし、この感じだ!

M ……ツメのあまさはなあってない! このつぎはマジで来なよ!

N あんまりトロイから ねちまうとこだったよ!

O キモチはわかるけどな 負けおしめはカッコ悪いぜ

P やっぱり勝つのは、この俺だろ?

① Don't tell me you're actually unconscious.

② Now you see the difference between us!

③ Next time I won't be so easy on you!

④ You're better than you look. Try harder.

備考 対リリュウ以外 M:対リリュウのみ

ボス戦メッセージ(vsリリュウ)

やっと見つけたぜ! ウササはきいてるぞ。
You're a hard man to find. Ryu. Everyone's talking about you now.

ひさしぶりだな、ケン、おまえもひとまわりたくましくなったな。

Long time no see. Still training?

こんどの俺は手ごわいぜ。たしかめてみるかい?

Still good enough to beat you.

ああ、のそむところだ!!

We'll see about that!

エンディング・メッセージ

「ケン……強くなったな」

You fight with the fury of a tiger.

「おまえこそ、な!」

As do you my friend.

「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどうするんだ?」

I must return to Japan. What are your plans Ken?

「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツはごまんといるしな」

I must return home to America. Someone has issued a challenge to me.

「……また会おうぜ!」

See you then!

「ああ!」

Take care!

アメリカに戻ったケンは、全米格闘選手権に出場する。予選を終えて会場をあとにする時、ひとりの女性が話しかけてきた。

Back in America Ken finds his challenger at a Karate tournament. After destroying the opposition he meets a very pretty girl.

「あなた、強いね。何のために戦ってるの? お金? それともスターになるため?」

You fight well but why do you fight? For money, fame or for the attention?

「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。そいつともう一度戦うためさ」

There's a man that I must defeat. Until that day I will not stop. He must pay.

「フフ、変なひと……わたしはイライザ、よろしく!」

I wouldn't want to be him. By the way my name is Eliza.

ケン



勝利メッセージ

- A 攻防一体、これぞ武神流！
 B おぬしの力、とくと見せてもらった！
 C ……おぬしとは また闘いたいのごさな！
 D 世が戦国なら おぬしは生きていられまい
 E 死を視ること、生けるが如し！
 F 勝負はついた、そこまでにいたせ！
 G 勝機は鬼神の攻めにあり！
 H せっしゃの技、おぬしには まだ見えておるまい！
 I わるくおもうな……これも武神流のため！
 J 勝負をあせったようでごさな
 K 明鏡止水の極意なり！！
 L せっしゃには、なさねばならぬ大義がある！
 M ゆめゆめ、ゆだんめされるな！
 N 真の敵は、おのれの心なり！
 O それいじょうみずからのほこりを 傷つけなざるな……
 P 敵になさねば 無用でごさなぞ！
 ① You can't beat what you can't touch!
 ② You are so outclassed.
 ③ Don't worry, everyone loses to me!
 ④ Shouldn't you be crawling to a hospital about now?

ボス戦メッセージ(vsベガ)

- エンジュツ使いか……、フツ……おもしろい！
 A new enemy? Why have you come here?
 おぬしからまがましい気を感じる、これを倒せぬとあつては、武神流の名おれ！
 There is great evil within you, I will not let you succeed!
 ヌハハハッ！ こそらがぬかしおるワ！！
 You are a fool and soon you will be gone!

エンディング・メッセージ

「我！ 真義を得たり！！」
 Now I am ready.

戦いのなかでつかんだ極意、新・武神流の完成である！
 After years of practice Guy has found his inner power.

「しかし、こやつ……、「サイコパワー」とは、恐ろしい技であった……。冥府魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家になれたものを……、まことに無念……さらば！」

Bison, Such power in the hands of evil. You could have been a great man. A great warrior if you tried harder. I leave you with your conscience.

「……フ……武神流か……」

You will pay for this insult Guy.



勝利メッセージ

- A ウチへ帰んな、オッサン!! (ボウヤ!! or おじょうちゃん!!)
 B イッツ ザ スマート!!
 C こいつぁ、キクゼ!!
 D I'm No.1!!
 E あの世にイッチまいなァ!!
 F 「バーディー様」と呼んでくれ!!
 G それがパンチかい? ネコでもかわせるぜ!!
 H GOOD!! ナイスな悲痛だ!!
 I どんな手をつかおうが 勝ちば勝ちだぜ!!
 J オレ様のシアワセはなァ! そのマヌケヅラをおがむ時よォ!
 K スカしたヤローだ! 氣にくわねえ!
 L このチェーンでよォ! グルグルのボキボキだぜ、オイ!
 M すーくぶっこわれちって ハナシにならねえな!
 N こう見えてもオレ様はよォ アタマはキれるんだぜエ!
 O チッ! もっとあばれてえんだけどなァ!
 P さアて、いっぶくするか……なんだ、まだいたのかよ!



- ① It's good to be back! ③ What made you think you could beat me?
② Still the best! ④ Show some respect and maybe you keep breathing.

備考 A:「オッサン!」……ベガ, ゴウキ, サガット, ソドム, バーディー
「ボウヤ!」……リュウ, ケン, アドン, ナッシュ, ガイ, ダン
「おじょうちゃん!」……チュンリー, ローズ
K: ナッシュ, サガット, アドン, ベガ, ケンのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

アンタが「シャドルー」のベガが……。俺様の胸
をかねえかい?
So you're the famous M.Bison. Think there's a place
for me in Shadaloo?

ならばその「ウデ」を見せてもらおう。
I have no need of weaklings.

そうこなくちゃいけね! 俺が勝ったら幹部だぜ!!
And if I maybe beat you?
……勝てればな……!
Perhaps...

エンディング・メッセージ

ベガに実力を見こまれたパーティーは、「シャドルー」の一員となる。

Notorious thug turned killer, Birdie earned his place under Bison.

「ヘッヘヘ、オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねえ! オレの力なら、「シャドルー」のトップになるのもすぐだぜ!」
I feel like thrashing Yanks! One day mate I'll have it all.

それからのパーティーの生活はまさに充実していた。

「オラオラ!! このオレ様をだれだと思ってやかる! 泣く子もだまる「シャドルー」のパーティー様だぜ!!」
Watch the Birdie! I'm the best there is mate. Do you well remember that! Shadaloo!

ベガを倒し、「シャドルー」のボスになるのは、いつの日か……。

Is Birdie thinking about taking over? Will he kill Bison to reach his goal?



勝利メッセージ

勝利メッセージ	もともとなった言葉
A GO CLACK, JAW BOOTS! (訳: あの世界いきな!)	極楽成仏
B DO MORE SWIM A SEND! (訳: おっとスマネエ!)	どうもすいません
C GO SHOES SHOW SUMMER! (訳: 夏の海なごった!)	ご愁傷さま
D OH, ME GO TOO! (訳: やるじゃねえか!)	お見事
E YOU'LL SAME A SENO! (訳: 生かしちゃおかねえぞ!)	許せません
F DIE GET KEY, DO! (訳: もうガマンならねえ!)	大激怒
G FOOL INK A THAN! (訳: キアイがちがうぜ!)	風林火山
H NEVER, NEVER NOT, OH! (訳: しつこいやロウだ!)	ねばねば納豆
I SORRY DIE ZING! (訳: オレカイチパンだな!)	総理大臣
J SHOW GUN! O EATH! (訳: ま、あきらめな!)	しょうがないです
K QIE JOB O EATH CAR? (訳: オイオイ、もうおしまいかな?)	大丈夫ですか
L SHOW SEA SENO BANG! (訳: 笑っちゃうぜ!)	笑止千万
M UP A RAY!! (訳: カンベキ!!)	あっぱれ
N OH, AT EARLY!! (訳: きまったな!!)	大当たり
O WHAT SOME BEAT? (訳: ビリッときたかい?)	わさび
P SHOW BY HUNG JAW! (訳: 今日もセッコーチョーだぜ!)	商売繁盛

- ① You're just too weak! ③ You will not interfere with my plans!
② Not bad. Maybe you should work for me. ④ Guess I beat you pretty bad. Nothing personal.

備考 ソドムの英字メッセージは、日本語の音に英単語を当てはめるようにして作られている。そのもともとなった日本語の言葉を右側の段に併記してみた。

ボス戦メッセージ(vsガイ)

ヘイ、ガイ! コノマエハ ヨークモヤッテ
クレタナ。

You ruined my life! Time to pay the price!

お……おぬしはあの時の!

You again?

1タイ1ノショウブデハ、負けハセヌ!! ワガヤ
ボウノタメニモ!!

I'll make you suffer! You'll never interfere with me
again!

まだコリておらぬ……。

Didn't I beat you enough the first time?

エンディング・メッセージ

マッドギアの再生。その事に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。

Rebuilding of Mad Gear. With new determination the Mad Gear gang begins the reconstruction of the new HQ.

「EVERYBODY! コレガ アタラシイ TEAM ノ ナメエダ! 魔装兵器 (MADGEAR) !!」

Gentlemen! Our new gang name. We will take over. How do you like? Can you read it?

ソドムの野望……それは、この名を世界にとどろかせることであった!

Sodom hopes that the name will spread fear all over the world.

頼むから、やめてくれ!

That's so stupid!

勝利メッセージ

- A 世界最強のムエタイ。その頂点がこの俺なのだ
B そうだ、その目だ！ ケモノにならんと俺には勝てん！
C まだやるのか？ よほど血の海でおぼれたいようだな
D いいよだな！ 地獄に旅立つ準備はいいか！？
E 名ばかりの帝王はいらん いまから俺の伝説が始まる！
F あわてるな すぐらくにしてやる！
G おっと……うらむなら じぶんのふがいないさをうらみな
H ククク……もういね！ それで格闘家きどりか……ククク！
I いねな「ムエタイ」の名が 俺の負けることを許さぬ
J いったはずだ 俺は負けん、とな！
K しっかり見ておけ！ 俺こそがムエタイの新たな神だ！
L この力はどうだ！？ 神そのものと思えん！
M はいつくばるキサマのすかた 戦う前かか見えていた
N 見えんか？ 俺のケリが！
O 勝つことのみか、我を神へとちかづけるのだ！
P 一度ムエタイをけかした者が 俺に勝てるはずがない！

- ① I am a Muay Thai master. You are sucking gravel. ③ Don't worry, it's all over.
② My legend starts now! ④ Is that the best you can do?

備考 E, P: 対サガットのみ

ボス戦メッセージ(vsサガット)

- サガットよ……あなたはすばらしい師であった……。だがそれも今日までだ！ 敗者に帝王を名のる
しくはない!!
You have taught me well, master. Now I have surpassed you!
よからう……。キサマの腕がどれほどのものになったのか……わが帝王の拳でこたえてやろう！
You are a mere shadow of my skill. It's time you learn your place!

エンディング・メッセージ

「これでわかっただろう。ムエタイ最強の男がだれか、そして世界最強がだれか……」

I am the strongest fighter ever. I crushed Sagat as I will crush any who opposes me! ...!

「アドンとやら……おまえの胸刺、みせてもらったぞ。我が「シャドルー」に、幹部として迎えようではないか」
You could be a valuable asset. Join me in taking over the world. Join me or die.

「「シャドルー」……？ あの麻薬屋か？ 俺はそんなところに行く気はない。失せな！」
I care not for you or your drugs. Now out of my way drug lord!

「ほう……いせいのいいことだ。そうなくてはな、フハハハ！」

No one speaks to me in such a tone.

「……やるか!?」

Bison if you fight me, you die!

勝利メッセージ

- A どんな力も 正しく使わなければ無意味なの
B 腕力だけが強さじゃない 私の勝ちがその証明よ
C まだまだヒヨッコね！
D あなたの「氣」は乱れているわ
E 使命をまっとうするまで 倒れるわけにはいかないわ！
F 師よ……無益な戦いをお許しください
G レッスンはここまでよ
H すこしあまく見すぎていたかしら？
I いつの世も 正しい者だけが生きのこるのよ
J あなたの「いきおい」はかうわ……でもそれだけね
K イヤな女と思われるでしょうね でも、しかたないわ
L げんきなおじょうさんね ケガには気をつけるのよ
M ハンパな強さで 悪い上からないことね！
N この戦いも、ムダだったようね……
O もっと修行すれば いいところまでいくかもね
P あなたの「氣」の力、たしかに見せてもらったわ



- ① Power is nothing without skill. ③ Forgive me. My fight is not with you.
② Are you done? ④ Today's lesson is over.

備考 D:対アドン、バーディー、ベガ、ゴウキのみ L:対チュンリーのみ
P:対リュウ、ケン、チュンリーのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

ベガ! 「力」をそんなことに使うのは、もうおやめなさい!!
You've abused your powers for too long.

やはり来たか、同じパワーをもつ者どうしせかけられぬ戦いだ。
I knew you'd come sooner or later. Let's finish this!

あなたの悪の力、かならず封じてみせるわ。このソウルパワーで!!
You do not deserve those gifts. The day of reckoning is here!

フッ……たわごとを!
Stop making speeches and fight!

エンディング・メッセージ

「グアアアアアアアッ!!」
Arrghh!!

「ベガ……! これで最後よ!」
How do you like my Soul Power now?

全力を賭したローズの「ソウルパワー」はベガの体を包み、邪悪な「サイコパワー」を封じた。おそろべき魔人の最後……。
The Soul Power of Rose is the one thing that can defeat Bison's Psycho Power. With her last bit of Soul Power Rose defeats Bison.

「これで……使命は果たしたわ……。……もう私も……。……ちがらが……」
I have done what I was sent to do. I feel as if I may have used up all.

壮絶な戦いのあとのわずかな静寂。ローズには聞こえただろうか。不気味にひびく、魔人の鼓動が!
Exhausted and near death, Rose hears what sounds like a heartbeat. Was it Bison?



勝利メッセージ

A オレ以外のなんびとも 世界一を名乗ることは許さん!

B 通ちは、2度くり返しはせん!

C さがれ敗者よ!

D オレに勝つたど? ふざけるな!

E その弱々しいこぶして 帝王にはむかうとは、愚かな……!

F 2度とはいわん、よく聞け キサマとは格が違い過ぎる

G 悲しきは、おのれの強さを 知らぬことか……!

H しよせん2流には そていどの技しかたせぬ

I フン、ございけをうしおって

J 目をそらして、勝てるのか?

K オレに本気をさせたことは ほめてやろう

L 生まれ変わったオレに もはや負けはありえぬ!

M おまえの完全な負けだけが このキズをいやすのだ!

N ヤツは……ヤツはどこだ!?

O 戦いは勝つことがすべて……それだけだ!

P なるほど、つばしがいのあるヤツだ

① Now who is the strongest?

③ Do not challenge what you cannot defeat!

② It will take more than you to best me!

④ Accept your weakness. Never return here!

備考 B, M:対リュウのみ F:対アドンのみ N:対リュウ以外

ボス戦メッセージ(vsリュウ)

リュウよ! こんどはようしゃせん! このキズのうらみ、そして帝王の名をけがされたうらみをいま、はらす!!
You scarred me and sealed your fate. Now the scales will be balanced. You took my honor and I'll destroy you!

……サガット……。おまえがなぜ負けたのか、まだ気づいてないのか?
You just don't get it, do you?

だまれ! 帝王に2どのあやまちはないッ!
Shut up! I won't lose this time!

エンディング・メッセージ

「ようやく雪辱をはらせたというのに、このむなさは何だ? ヤツの目……。あのあわれみに満ちた目はなんだったん!? 憎しみのこぶしには、本気になんともでいいのか……。この憎の痛みはまだ消えん、ヤツに、本当に勝つまでは!!」
Revenge is a dish best served cold. But now that I have defeated Ryu why do I feel so empty? Why did he look at me with pity? Ryu is a man of honor. Perhaps he held back. Ryu would not do that? Would he? I must know if he fought with all his strength.

「サガットよ……。あの男ともう一度戦いたいか? ならば、われのもとに來い。真の力をひきだしてやるぞ。この「サイコパワー」でな!!」
Sagat give up this foolish vendetta. You've won. Now Sagat if you wish to be feared, you must master Psycho Power.

サガット



勝利メッセージ

- A フ、ぬるいワ!
 B こわっぱが (or 小娘が) ……思い知れい!
 C 我に従え……その命を ムダにしにくくば、な
 D 絶望にうなれい!
 E フッハッハッハッハッ! 悪こそ絶対の力よ!!
 F サイコパワーに死なせし!
 G まだわからぬのか? キサマに勝ち目は無いのだ!
 H やっと気づいたか ここがキサマの墓場だ
 I キサマには「シャドルー」の一員になるしかくも無い!
 J その程度の格闘家など「シャドルー」にはクサるほどいる
 K それだけか……ならば死ね!
 L 「正義」だと? この世で最もくだらんセリフだ!
 M フン、ひまつぶし程度にはなったワ
 N キサマのようなやつを「けおどし」というのだ
 O 見えるぞ……悪にそまった世界が!!
 P きれいごとは勝つてからいえ!

- ① You are a fool to challenge me! ③ You cannot fight destiny. The world will be mine!
 ② You were almost entertaining. ④ Leave my sight.

備考 B:「こわっぱ」……男性キャラ 「小娘」……女性キャラ
 L: 対ローズ、ナッシュのみ

ボス戦メッセージ(vsローズ)

ベガ……あなたのあやまち、もうほうつてはおけない! 私の使命はあなたを討じること……サイコパワーもここまです!
 Bison... You have misused your powers. It will no longer be tolerated.
 ほう……ソウルパワーの使い手がまだいたとはな。おしえてやろう。「力」とは、こういう風に使うのだ!!
 They sent you to deal with me, did they? Now you'll learn what real power is!

エンディング・メッセージ

「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……、同じ力をもながら……おろかなことよ!」
 Soul Power is nothing to me. You wasted my time and your life. So pitiful.

ローズが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガひとりとなってしまった。世界を暗黒にそめんとするベガの野望をうちくたくさは、一人としていなくなったのか?

With Rose defeated Bison replays the battle in his mind over and over. Is there no one to stop him from ruling the world?



勝利メッセージ

- A わが最強の拳、しかと見よ!
 B うせろ……目ざわりだ!
 C 弱さは恥と知れい!
 D まやかしの手が 砕いてくれるワ!!
 E ぬしは役不足だ いまさら気づきおったのか
 F ギョウキが……つまらん!
 G フン、屑ならしにもならん
 H おのれの愚かさ、さったか!
 I 笑止……去れい!
 J せめて一瞬なりとも 我をしりぞかせてみよ!
 K 今一度、うぬの拳に聞かせてみよ
 L 我が名はゴウキ! 拳を極めし者なり!
 M よもや、それで終りたなどというまいな?
 N ぬしの力、見切った!
 O 我を満たす者はいずこに……
 P そのまま、うずくまっておるがよい!

- ① Now stay down! ③ This grows boring!
 ② Weaklings! Is there no one worth fighting? ④ You are not enough even for a warm up.

備考 D: 対ゴウキのみ



登場時メッセージ

私は拳を極めし者……うぬらの無力さその体で知れい!
I am power made flesh! Feel how weak you truly are!

ボス戦メッセージ(vsベガ)

……フ……どうした? かかってこんのか? そのすさまじい「氣」, みせかけではあるまい!
Rarely have I seen such power! Why do you hesitate?

……うぬに倒せるか……? 我が拳を極めし者なり……!!
Is it possible that you can defeat me? No! I will always triumph!

エンディング・メッセージ

ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵がゴウキに倒された。[殺意の波動]の前になすすべもなく沈んでいった……。
If evil has a name it is Akuma! Many have opposed this warrior. All have failed. Powerless against his great skill even Bison fears the mighty Akuma.

[我を超えるものはこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……]
There is no one who can defeat me. My quest is at an end. Yet I am...empty... For some, it's the poth not the goal.

究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか?



勝利メッセージ

- A 格闘家だって? そのトロさじゃ3流だな
- B チッ! またこの手がうずきやる!
- C なさけねえザマだな! そうはなりたくないもんだ
- D オイ、フザケてんのか! 本気でやりやがれ!!
- E どおしたよ? しんじられねエってツラだぜ!
- F ま、そういうこった! あんたの強さもたいしたことねえ!
- G ナメんなよ! あまくみでると大ケガするぜ!
- H オレのオヤジは強かったよ! アンタのなんばいもな!
- I おまえにわかるか!? このオレの無念が!!
- J やるじゃねえか すこしはひとめてやるぜ
- K わかってんのかい? ワキ役に見せ場はねえぜ!
- L でかいクチたくやつほど からっきしなんだよ!
- M ゴタゴタいってんじゃねえ!
- N もの2ふんももちゃしねえ たいした格闘家サマだぜ!
- O にたようなワザを使うわりにゃ さえねえなあ!
- P 女とコドモはひっこんで!

① Don't even try to get up!

③ My dad could beat you, and he's dead!

② Keep your day job!

④ For a loser, you did pretty well.

備考 I, H: 対サガットのみ O: 対リュウ、ケン、ゴウキのみ P: 対チュンリー、ローズのみ

ボス戦メッセージ(vsサガット)

かた目の男……おまえがサガットだな!

At last we meet, Sagat!

キサマなものだ?

Do I know you?

オヤジのかたきだッ! 俺と勝負しろッ!

Years ago, you killed my father. Now it's your turn!

あの男のむすこか……この目のうらみ、まだはれてはおらんぞ!!

Ah...him. He cost me an eye. Now I will have revenge on his son!

エンディング・メッセージ

[オヤジ……! ついにオレは……あんたのカタキをぶちのめしたぜ!! ヒャッホーッ!!]
I made it, dad! Sagat is gone and you can rest. Nothing can touch me now!

[「イキのいいのがあるな……」
Such confidence...]

[「!? だれた!!」
Who the heck are you?

[「私がだれかなど、どうでもよい。ただついてくればいいのだ。それだけでお前は……今の何ばいにも強くなる!」
My name is not important. Come with me and I'll make you...the strongest in the world!

[「何いってんだアンタ? オレはもう最強なんだぜ? ヒャッホーッ! やったぜオヤジ!!」
You're a little late, pal. I'm already there!

[「……フッ、バカさげんも 最強のような……、その程度の腕にうねばれるキサマなど、クズほどのねうちもないワ……」
When we meet again my young friend...you will regret your decision.



エンディング・サービス・メッセージ

うつくしく勝った者のみが 拳を極めし者をよびよせる……

同じ勝負を続けし者に 新たななる者や戦者が……

帝王を憎む男「ダン」 戦いの中あらわれる。

戦いはまだ終わっていない…… 修行をおこたることなかれ。

Your skill has not gone unnoticed. Someone new has entered the fight! The struggle never ends. Train for new challenges!

リュウ&ケン vs ベガ・モード

試合前

フフフ……こいつはいい! 一流の格闘家ふたりをいちどに見つけたぞ、このベガ様についてこい! 「シャドルー」最強のファイターにしてやる!!
Gentlemen, I'm M.Bison, lord of Shadaloo. You are worthy fighters and I have an offer. Join me or die. Decide now.

なんだデメエ!! リュウ、こんなヤツにジャマされたくねえ!

You must be joking. Shall we give him our answer?

……ああ! いくぜケン、やつをぶちのめすぞ!!

Yeah, I could use a laugh.

勝利メッセージ

チエイサー!!

リュウ、つぎはオレと勝負だぜ!

(海外版では専用の勝利メッセージが用意されておらず、通常どおり、リュウ or ケンの勝利メッセージが4種類の中からランダムに表示される)

ロケテスト・バージョン用ボス戦メッセージ

使用キャラ「ハア、ハア やっとボスまでたどりついたぞ! (ハア、ハア やっとボスまでたどりついたわ!)」

ボス「私を倒せばエンディングだと思っているのではないだろうな!」

使用キャラ「とうぜんだろ! (とうぜんでしょ!)」

ボス「残念だな……私を倒してもロケエンディングだ!!」

ロケテスト・バージョン用エンディング・メッセージ

ストリートファイターZERO COMING SOON!

コンティニュー・メッセージ(海外版には存在しない)

全キャラ用

「ゼロカウンター」をうまく使えば勝機は見える!

「ダウンかいひ技」で敵の目をあざむけ!

リュウ

→+中Pで「さこつわり」だ!

→+中Kで「せんぶうきやく」だ!

春麗

ジャンプ中↓+中Kで「ふみつけ」だ!

→+強Kで「せなかげり」だ!

ナツシユ

→か→+中Kで「ジャンピングソバット」だ!

→+強Pで「スピニングバックナックル」だ!

ケン

↓↙←+Pで「ぜんてん」後ろに回りこめ!

→+中Kで「いなづまかかとわり」だ!

ガイ

弱P中P強P強Kで「武神聖拳」連続技だ!

ジャンプ中↓+中Pで「ひじ落とし」だ!

バーディー

ジャンプ中に↓+強Pで「ボディープレス」だ!

「ブルホーン」は、敵をひきつけてから使え!

ソドム

ぶっとび中→↘+Kで「テングウォーキング」!

「スライディング」は、波動拳をくぐるぞ!

アドン

↘+中Kで「ジャッティングキック」だ!

「ジャガーリボルバー」は、まあいがないせつだ!

ローズ

↘+中Kで「スライディング」だ!

「ソウルフレクト」の弱中強を使いわけろ!

サガット

「タイガースロウ」はネモトからあてる!

立ち強キックであいてをけんせいしろ!

ベガ

←タメ→→+Pで「サイコクラッシャー」だ!

→↓↘か→↓↙+PかKX3で「ベガワープ」だ!

ゴウキ

ジャンプ中↓↘→↘→+Pでスーパーコンボだ!

→↘↓↙→↘↓↙+Pでスーパーコンボだ!

ダン

↓↘→↓↘→+Pでスーパーコンボだ!

↓↘→↓↘+Kでスーパーコンボだ!

禁断の章

禁断の章へようこそ。このコーナーでは、普通では決して見られない秘密のイラストを紹介していく。とくに今回は、開発者がイラストに

そえたりメッセージを特別に収録。当然、背景原画やグラフィック原画など、いつものメニューもいつものように充実させている。

開発スタッフからのコメント

いきなり当章の目玉である、『ストZERO』開発メンバー（とくにキャラクター設定の担当者）からのイラスト・メッセージ集だ。爆笑必至／

春麗

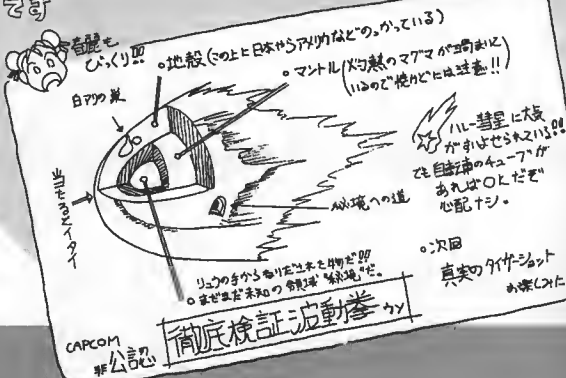


春麗のニューコスチュームにフワ...



ウリです

効果全般とリユウ、春麗を手伝いしました。試合です。ゲームが無事に発売されてよかったです。



IIでは本田だった私が『ZERO』では春麗とは出世したもんだ。個人的に2Pカラーの好きです(タサかつこいて強さうだから)。ばーいEERIPYON



リュウ

ひよ

ひよ

ひよ



II の時同様、カッコ悪かったあのクツは脱がせました。あのクツを改造して『スバII X』のゴウキがゾウリにしたという説があります。髪については某グラブラーばくてよいかな、と思い赤くしました。



ケン



「やったぜ」の勝利ポーズ、作り終わったあとに年末の休みに突入したんです。それで『某神伝』を買ってやってみたら…ゲッ、同じだ！ 年明けにみんながあの勝利ポーズを見ては「イ ェ ー」とアテレコ(?)してくれました。



あるイラストを描く時に参考にした「THRASHER MAGAZINE」にはさまっていたハガキです。ケンとナッシュがいます。こげてます。



ガイ

3秒でボウ シーズ①

勝勢は70%以上
マデレに
ついていける。

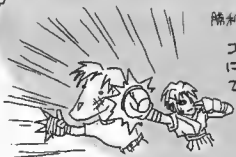


だれかがかつこよく作ってくれればいいなと思って、ガイの登場をリクエストしたら、いつの間にか自分が作るようになっていてショック大でした。ガイのファンだった人にはごめんさい。

3秒でボウ シーズ②

勝利ボーズ

コーナーをぶつボコ
にしてバグジャン
で去っていく。



ソドム

僕が入社したのは、ちょうど「ファイナルファイト」が大ヒットしている時でした。まだ「ストII」は開発中で、格闘ブームがくる前です。あれからずいぶんたって、今になってあのソドムを作ることになって、なつかしいやら、変にしちゃったらどうしようとか（いや、結局は変なキャラにしてみました。スィマセン）いろいろ最初のころは思ったものです。

さて、担当キャラが決まって、チームの後輩の女の子に「ソドムを作ることになったよ」って言ったら、きょとんとした顔をされて一言「ソドムってなんですか？」。え？ 知らないの！



サガット

サガットのメイン担当の KAWAKAMI です。

気が付いた人も多いと思いますが、サガットは村リウムの登場（つまり）サガットが COME 時と PLAYER 時と どちらかで興味のある人は、リウ。サガットで PLAY してみてください。

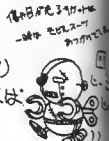
サガットを手伝わせさせてもらいました。MASAAKI 2 だ。

5 秒で、自分のすぐそばにいる。

タイツガアーツ!! ジェ/サアアア!!

ンジエエ/オツ サアアアア!!

とさけるが、3.1415926535897932384626433832795028841971693993751058209749415981...





弾め撃ちやあ跳ね返す、跳んだら投げられるし、身体(がたい)でかいからリーチはあるし、ニリヤあひでえヤツになるぞと思いながら作りました。当時攻撃性を持たぬオーラは青色ノと決めたのですが、リフレクトには攻撃力があるようになりましたね。私は好きなんですけどねえ。
(YATSUNO NA WA D)



ナッシュ

ローズ



新キャラの時に
何んか新しい感じか
しなないナッシュ、
やばいから(笑)と
はねてたのよ。

ローズ開発日記①



ローズ開発日記②



ん、思えばいいえ...

オレたちオナチ



『ストZERO』の突然変異、バーディーを今後ともヨロシク。

バーディー

ベガ



パーティーが終わっててよかったです。



アダムも僕、て
や、て下さい。

Dr
Takayuki KOOSAKA

アドン

コマンドをしっかり覚えてベ
ガでアドンを倒してください。
MAKOTO ISHII

ムエタイを使うキャラというわりには、ムエタイにこだわりきれなかったことが心残りです……。ちなみに、開発中、夜食の食べすぎが原因で3kgほど太ってしまい、いまだに腹のたるみがとれません……
〈合掌〉。by 来田 (KURIOTOKO)



ゴウキ

じつはこれまでのすべてのゴウキを担当しています(『ハンター』の仏像以外)。今回2Dカラーは血の色の道着で髪も最初は金髪だったのですが、金髪は憎しくもボツになってしまいました。

お笑い ダンだダン



ダン

ダン担当の□です。

●コメント●



奥さま
うっとり♡

ダニの
おやぢ

制作時間 2分

以上。

このやうな絵でOKやね。

キャラクター設定資料集

つづいては、ゲーム開発途中に作成された、キャラクターに関する各種設定資料を集めてみた。幻の必殺技やボツキャラ資料などもあるぞ。

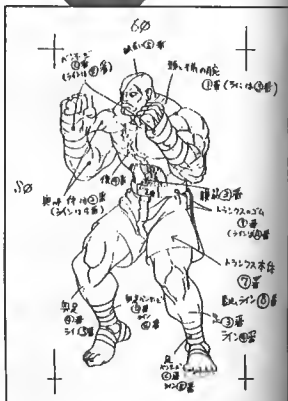


サガット ZEROバージョン ボツ必殺技 特別図解

◀サガットの新しい必殺技案。タイガートルネードは、タイグーレイドの原型だろうか。「竜巻せんぽーあし」というのが笑える。タイグーエルボーは、タイグープロウが採用されたために消えたようだ

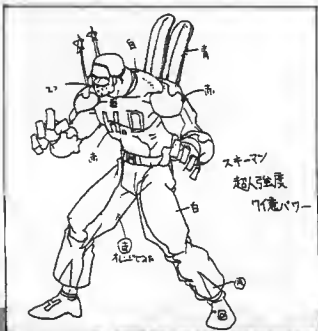
サガット 色指定

▼色つけをするためのベタ指定。指定番号のカラーで着色していく



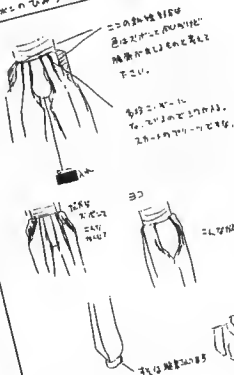
◀本作ではめずらしいボツキャラ。なんとパーティーの原型なのだ。「超人強度」って……

パーティー ボツ案

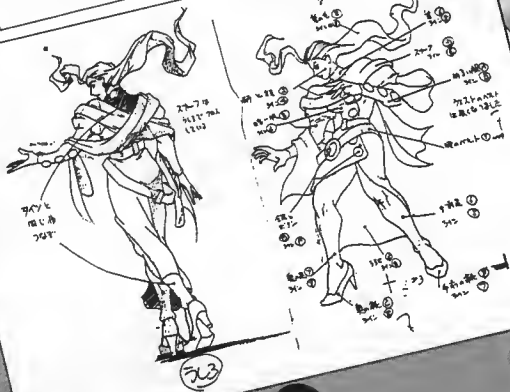


ガイ
ズボンの
秘密

**ガイ
色指定**



▶ ようするに腰骨の部分は中が見えているわけだ。ということは、ズボンを2枚はいているのか？



ガイのベタ

似たような色が多いのと、今の時季用の色と作り直した。
 顔と細部を着色してあげた。場合によっては髪が顔は
 顔と全身に5分の1の作、7割の色と塗り分けてはしない。
 近い色。細部を一部分のみにして右に5割の人に塗ることもない。



ローズ
色指定

◀最終的に腰の1本のみ
になっているベルトが、
この時期にはウエストに
もあつた

ステージ背景原画

各ステージ背景のもととなった原画コレクション。実際のグラフィックとは多少異なっている部分があるが、それは開発中に手直しがされたからだ。

リュウ STAGE

早朝ということで、コンビニの店員が掃除してたり、新聞配達入が通る。



ガイ STAGE

リュウと同場面の時刻時。女子校生がコンビニ前で話をしている



春麗 ゴウキ

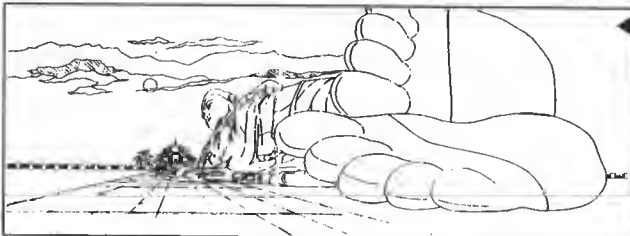
リュウケン
VS
ベガ
STAGE

絵柄はすべて同じ、色が変わるだけだ。



サカト アドン ダン STAGE

アドンとダンだと、左上の月がなくなる。



ケン STAGE

ケンの世界はアメリカのストリート。もうろにはトランペットを吹く人が立っている



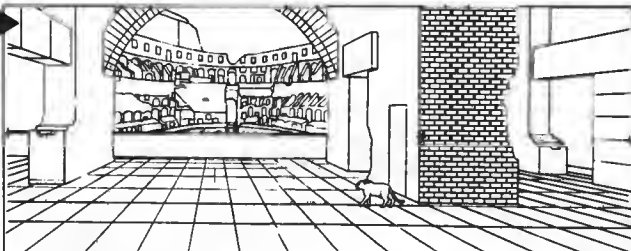
ナッシュ STAGE

ケンと同じ場所だが、黒山の人だかりができてきている。右はじの楽器演奏者もちがう。



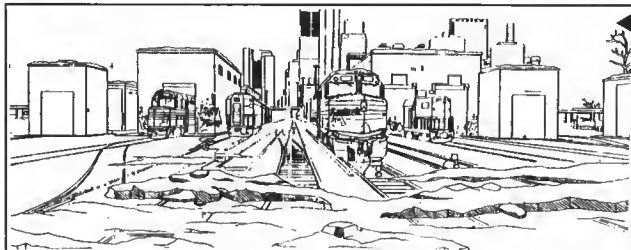
ローズ パーティー STAGE

ローズはケンと同じ場所だが、奥に猫が1匹いるのだ。



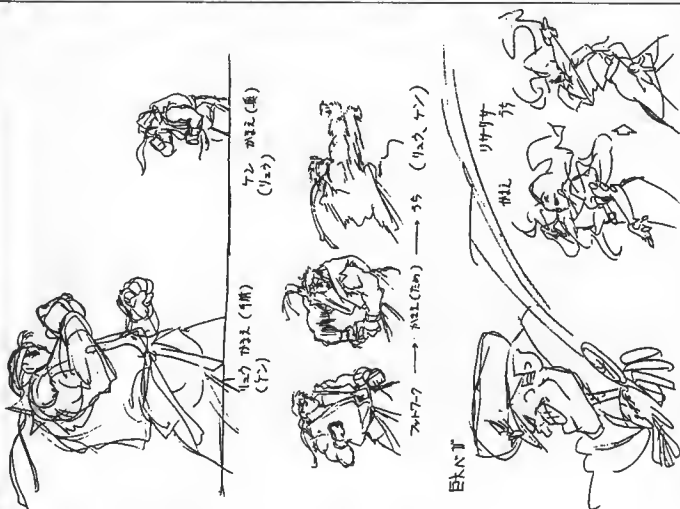
ペガ ソドム STAGE

これはペガのときのもので、ソドムだと、車庫からケムリがでる。



オープニング&エンディング絵コンテ

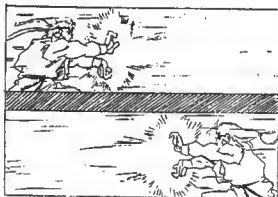
デモと各キャラのエンディング用に描かれたコンテ案。実際のものと見くらべてみよう。



デモイメージ



対峙するリュウとタン



波動拳を放つリュウとタン



リサリサ(♀) & ベガ



乙字に切りまくサイコパワー

121

1

「情しみまゝ思う所には、自分の手紙こそおもしろう、
ふたれも 情書をやりにおなうて……と感に、
真び、情の決意する。

ハッピー



ハッピーは喜ぶ。シキルと一緒で物がないと云われる。だが、
「やあ...」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。

シキル... シキル... 一足と云う。ハッピーは、
「やあ...」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。



シキル... 喜ぶ?

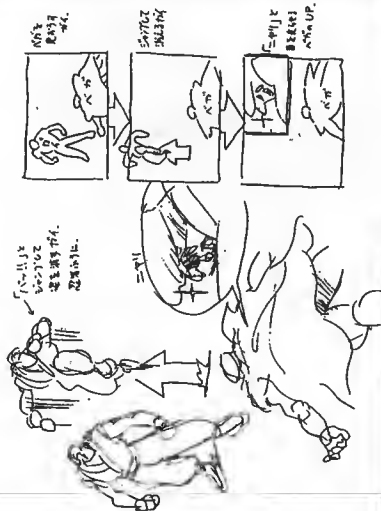
ガイ



「...おし!」ハッピーを前に、ハッピーは
「おし!」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。

「...おし!」ハッピーを前に、ハッピーは
「おし!」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。

「...おし!」ハッピーを前に、ハッピーは
「おし!」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。



「...おし!」ハッピーを前に、ハッピーは
「おし!」と通商の用紙を手にして、その名を叫ぶ。それは、
「ハッピー」だ。ハッピーに聞こえる。



ノドム



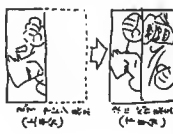
アッ! アッ!
アッ! アッ!



ノドムは、アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!



アッ! アッ! アッ!



アッ! アッ! アッ!

アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!
アッ! アッ! アッ!



アッ!



アッ!

サザン

リョウを助けた、自分の罪を
平定させようサザン
“お前が、こんなことを...
お前が、こんなことを...”
お前が、こんなことを...”
お前が、こんなことを...”
お前が、こんなことを...”



サザン



サザン
サザン



サザン
サザン



サザン
サザン



サザン
サザン



サザン
サザン



サザン
サザン



ローズ



ローズ
ローズ



ローズ
ローズ

キャラクター・グラフィック原画

最後は、キャラ・グラフィックの線画集を掲載。これらに修正を加えて、ゲーム中のCGが作られているのだ。

ナッシュ

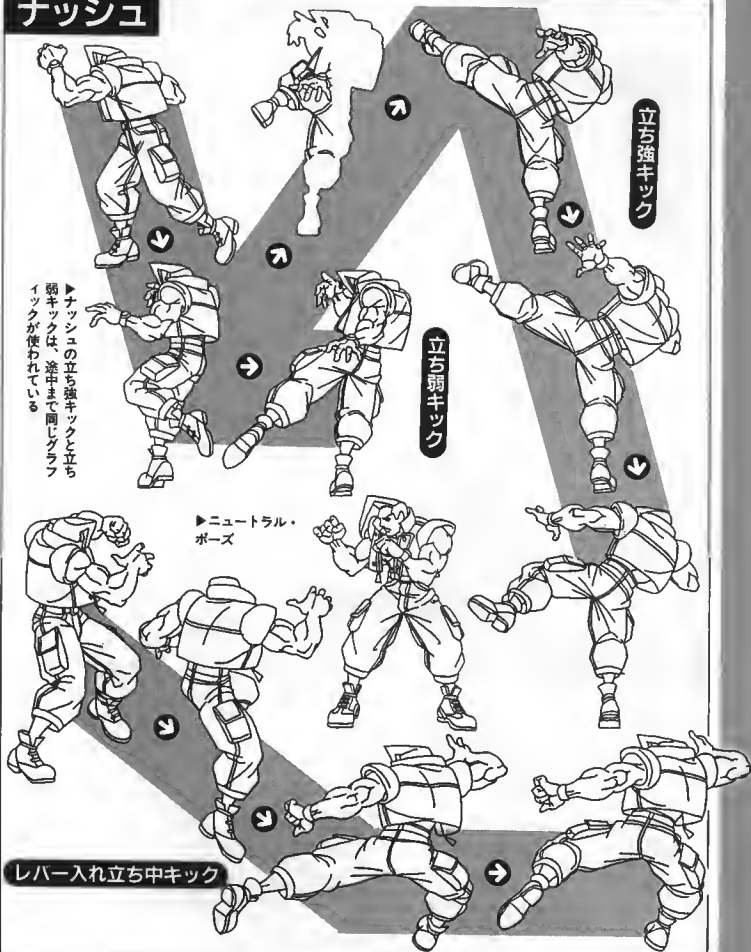
立ち強キック

立ち弱キック

▶ニュートラル・ポーズ

レバー入れ立ち中キック

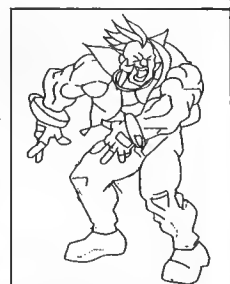
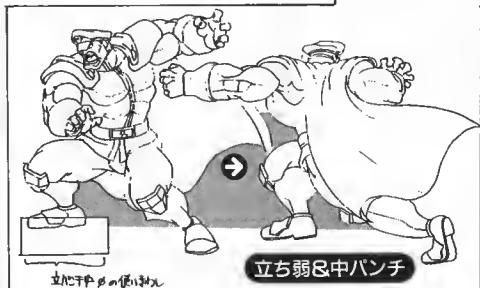
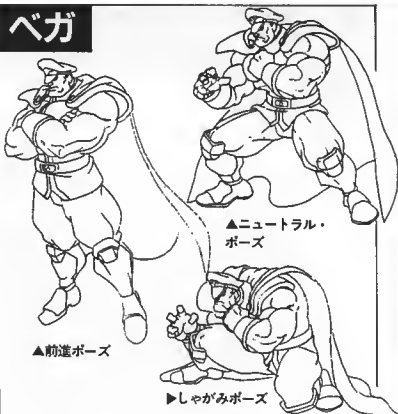
▶ナッシュの立ち強キックと立ち弱キックは、途中まで同じグラフィックが使われている



サガット



ベガ



バーディー

21王の時のとどろき、27
それと、その112、
月がやがて、22
私も、その23、24、25、
15、この16、17、18、19、20、
虎の牙、その21、22、23、24、25、



アドン



▲ニュートラル・ポーズ

▶ジャガートゥース
面端反射時



▶勝ちポーズ
ゴートゥヘル



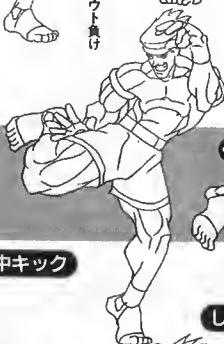
▶ゼロカウンター時



▶タイムアウト負け
ポーズ

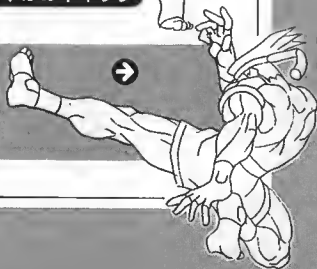


▲しゃがみポーズ



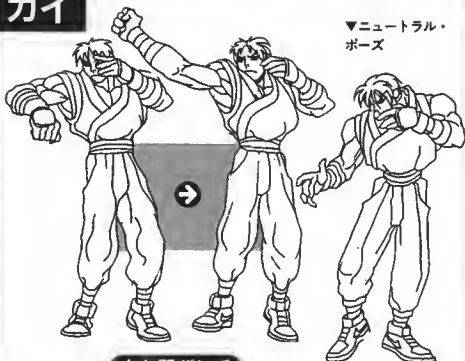
立ち中キック

しゃがみ中キック



ガイ

▼ニュートラル・ポーズ



立ち弱パンチ



▶勝ちポーズアップバレン



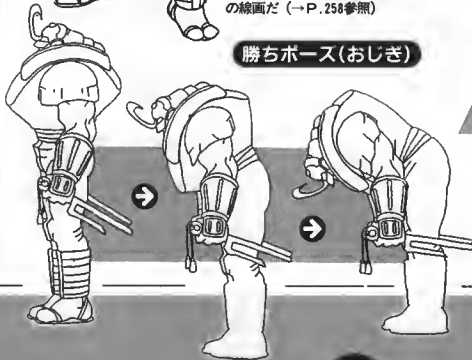
▲エンディングのイラストと同じ構図だが、こちらは全身が描かれている。勝ちポーズのボツのようだ

▶登場ポーズ（見栄切り）



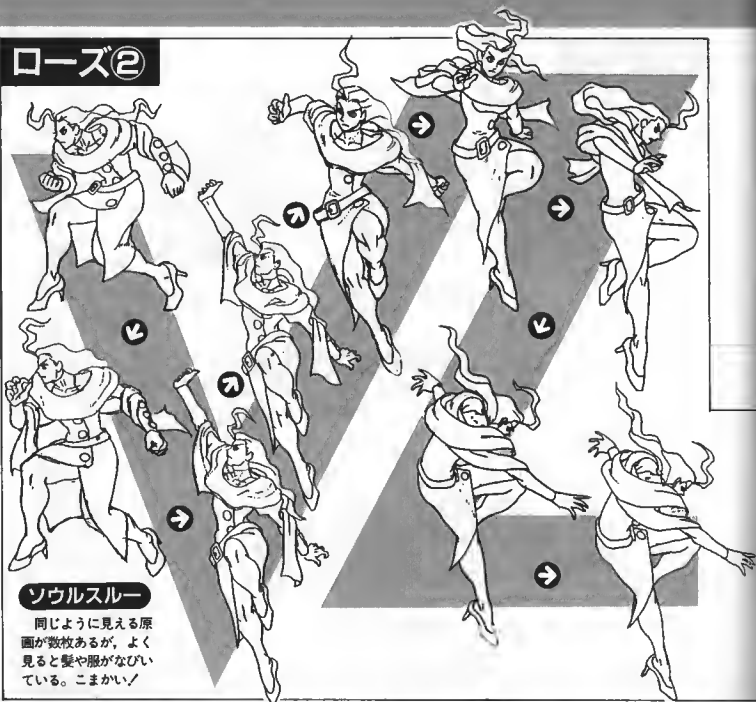
▲これがボツになった必殺技“ニンテンドー”の線画だ（→P.258参照）

勝ちポーズ（おじぎ）



▲勝ちポーズ（十手）。下は258分の1で見られるこちら向きの顔（隠し勝ちポーズ）

ローズ②



ソウルスルー

同じように見える原
画が数枚あるが、よく
見ると髪や服がなびい
ている。こまかい！

リュウ&ケン

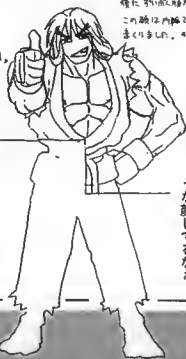


▶リュウのニュー
ラル・ポーズ



ケンはお腹を
ちゅと響いてるさ。

▲▲勝ちポーズ（ガッツボー
ズ。顔がちがうだけで、身体は
2人とも同じ絵なのだ



ケン専用
勝利②

腹たすいて胸が響いてる。
この顔は内臓と骨が
まじりまじり。や。

▲▲ケン専用勝ちポーズ（やった
ぜ）。たしかになんだかイジワルそ
うな顔してるなあ

春麗



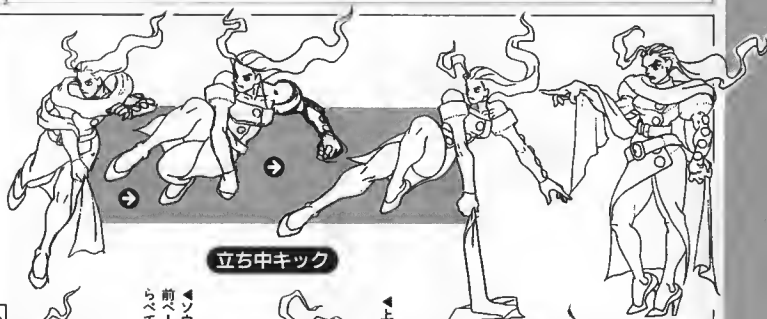
▶勝ちポーズ(官能期)



▶勝ちポーズ(こめんネ)



◀登場ポーズ(クツをなおす)



立ち中キック



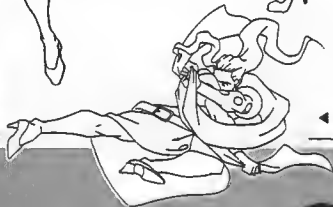
◀ソウルスルーのボツポーズ。
前ペーシの連続イラストと見くらべてみよう



◀上半身やられポーズのボツ



◀◀◀この3点はすべてニュートラルポーズのボツ。スタッフのこだわりがうかがえる



◀ジャンプ強キックのボツ



プレイ時に活用しよう!!

ストリートファイター Z★E★R★O コマンドリスト

■スーパーコンボの欄の数字は、オートモードのときに、
①：弱P+弱K、②：中P+中K、③：強P+強K、を同
時押してだせる技に対応している。なお、③の技がないキ
ャラが強P+強K同時押しすると、かわりに②の技がでる。

※通常より短いコマンドでだせる技は、そちらを表記して
いる。

ケン

特殊技	稲妻かかと割り	→+中K
	前方轉身	↓↙←+P
必殺技	波動拳	↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
スーパーコンボ	①昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
	②神龍拳	↓↘→↓↘+K連打

ガイ

特殊技	武神獣鎖拳	弱P、中P、強P、強K
	鎌鼬	↘+強K
	首砕き	→+中P
	肘落とし	空中で↓要素+中P
必殺技	武神旋風脚	↓↙←+K
	武神イズナ落とし	↓↘→+P+近P
	イズナの肘落とし	↓↘→+P+遠P
	疾駆け	↓↘→+弱K+K
	影すくい	// +中K+K
	首狩り	// +強K+K
スーパーコンボ	①武神剛雷脚	↓↘→↓↘+K
	②武神八双拳	↓↘→↓↘+P(+P)

春麗

特殊技	鶴脚落	↘+強K
	鷹爪脚	空中で↓+中K
必殺技	氣功拳	←タメ→+P
	天昇脚	↓タメ↑+K
	百裂脚	K連打
	旋円蹴	→↘↓↙←+K
スーパーコンボ	①千裂脚	←タメ→←→+K
	②覇山天昇脚	↙タメ↘↙↑+K
	③氣功掌	↓↘→↓↘+P

ナッシュ

特殊技	スピニングバックナックル	→+強P
	ジャンピングソバット	←or→+中K
必殺技	ステップキック	←or→+強K
	ソニックブーム	←タメ→+P
	サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	①ソニックブレイク	←タメ→←→+P連打
	②クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+K
	③サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↑+K

バーディー

特殊技	ボディプレス	空中で↓+強P
必殺技	ブルヘッド	←タメ→+P
	ブルホーン	PorK二つ以上押して離す
	マーダラーチェーン	1回転+P
スーパーコンボ	①ザ・バーディー	←タメ→←→+P
	②ブルリベンジャー	↓↘→↓↘+P
	③	↓↘→↓↘+K

ソドム

特殊技	テングウォーキング	転倒前に←↓+K
	後転移動起き上がり	// →↓+P
必殺技	ジゴスクレイブ	→↓↓+P
	ブツメツバスター	1回転+P
	ダイキョウバーニング	1回転+K
スーパーコンボ	①メイドノミヤゲ	↓↓→↓↓+P
	②テンチュウサツ	2回転+P

アドン

特殊技	ジャッティングキック	↓↓+中K
必殺技	ジャガーキック	←↓↓+K
	ジャガートウス	→↓↓←+K
	ライジングジャガー	↓↓→↗+K
スーパーコンボ	①ジャガーリボルバー	↓↓←↓↓+K
	②ジャガーバードアサルト	↓↓→↓↓+P

ローズ

特殊技	スライディング	↓↓+中K
必殺技	ソウルスパーク	←←↓↓→+P
	ソウルスルー	→↓↓+P
	ソウルリフレクト	↓←←+P
スーパーコンボ	①オーラソウルスパーク	↓←←↓←←+P
	②オーラソウルスルー	↓↓→↓↓+P
	③ソウルイリュージョン	↓↓→↓↓+K

サガット

必殺技	タイガーショット	↓↓→+P
	グランドタイガーショット	↓↓→+K
	タイガーブロー	→↓↓+P
	タイガークラッシュ	→↓↓+K
スーパーコンボ	①タイガーキャノン	↓↓→↓↓→+P
	②タイガージェノサイド	↓↓→↓↓+K
	③タイガーレイド	↓←←↓←+K

ベガ

必殺技	サイコショット	←タメ→+P
	ダブルニープレス	←タメ→+K
	ヘッドプレス	↓タメ↑+K
	サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+P+P ヘッドプレス+P
スーパーコンボ	ベガワープ	→↓↓+ボタン三つ ←↓←+ボタン三つ
	①サイコクラッシャー	←タメ→←→+P
	②ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

ゴウキ

特殊技	頭蓋破殺	→+中P
	旋風脚	→+中K
	天魔空刃脚	前方ジャンプ中に↓+中K
	前方転身	↓←←+P
必殺技	豪波動拳	↓↓→+P
	新空波動拳	空中で↓↓→+P
	灼熱波動拳	←←↓↓→+P
	豪昇龍拳	→↓↓+P
	竜巻新空脚	↓←←+K
	空中竜巻新空脚	空中で↓←←+K
	阿修羅閃空	→↓↓+ボタン三つ ←↓←+ボタン三つ
	百鬼豪斬	↓↓→↗+P
	百鬼豪碎	// +近P
	百鬼豪衝	// +遠P
スーパーコンボ	百鬼豪壁	// +近K
	百鬼豪尖	// +遠K
	①滅殺豪波動	→↓↓←←×2+P
	②滅殺豪昇龍	↓↓→↓↓+P
	③天魔豪斬空	空中で↓↓→↓↓→+P
	瞬獄殺	弱P, 弱P, →, 弱K, 強P

ダン

必殺技	我道拳	↓↓→+P
	晃龍拳	→↓↓+P
	断空脚	↓←←+K
スーパーコンボ	①震空我道拳	↓↓→↓↓→+P
	②晃龍烈火	↓↓→↓↓+K
	③必勝無頼拳	↓←←↓←+K

Opening

J=123

Melo

EG

Bass

Drums

Player select

♩=134

Bass

Flute

Sax

Organ

Guitar

Bass

Drums

Perc

G = Tambourine
 B = Bongos
 S = Conga in middle
 C = Conga in
 A = Conga low

(Transcribing 1st 2nd)

Stage Ryu

110

Sax

Strings

Brass

E Guitar

Bass

Keyb

Cong

Drums

Stage Ryu

Stage Ryu

A page of handwritten musical notation on ten staves. The notation is in a historical style, possibly 18th or 19th century. It features various note values, rests, and bar lines. The handwriting is in dark ink on aged, slightly yellowed paper. The staves are numbered 1 through 10 at the bottom right of each staff.

The image shows a page of musical notation for the song "The Rose Tree." The music is written in G major, indicated by one sharp (F#). The tempo and mood are marked "Moderato" and "And." The notation includes a treble staff with a piano accompaniment and a bass staff with a vocal line. The piano part features a simple harmonic accompaniment, while the vocal line is a simple melody. The lyrics "The Rose Tree" are written below the vocal line. The page is numbered "1" in the bottom right corner.

A page of handwritten musical notation for the song 'The Rose Tree'. The page contains five staves of music. The first staff is a vocal melody in G major, starting with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff is a vocal melody in D minor, starting with a bass clef and a key signature of one flat (Bb). The third staff is a vocal melody in G major, starting with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The fourth staff is a vocal melody in D minor, starting with a bass clef and a key signature of one flat (Bb). The fifth staff is a vocal melody in G major, starting with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation is handwritten and includes various musical symbols such as notes, rests, and bar lines. The handwriting is in ink on aged paper.

♩ = 120

Lead Squared

Guitar

Organ

E Piano

Mariachi

Bass

Drums

Cong

Perc



Stage Nash

Lower Voice 1's Tenor

Lead Cello

Bass Sax

Strings

Orch Hit

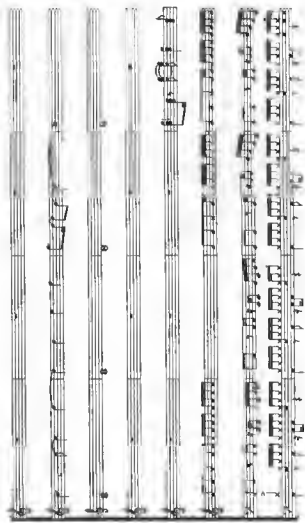
Brass 1

Sib Dist Cor

Syn Pck Bn

Drums

Stage Nash



Stage Ken

156

Melody

Square

Strings/Synth

Choir

E Piano

Bass

Drums

Stage Ken

Stage Ken



Stage Guy

♩ 124

Brass

E Guitar

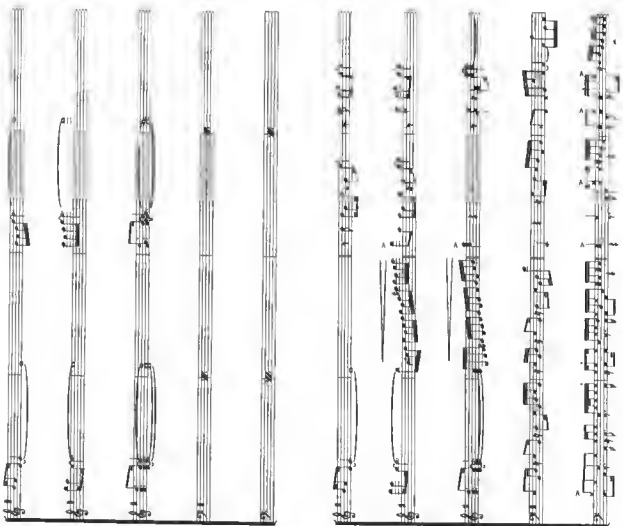
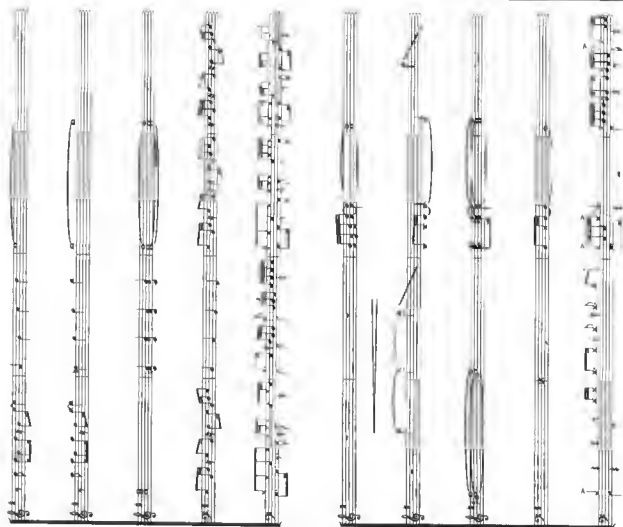
E Piano

Bass

Drums

Measures 1-4 of the musical score. The score is written for a single melodic line on a five-line staff. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and bar lines. A small 'Me' marking is present below the staff in measure 2.

Measures 5-8 of the musical score. The score continues on a single melodic line. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and bar lines. A small 'Me' marking is present below the staff in measure 8.



Stage Guy Birdie

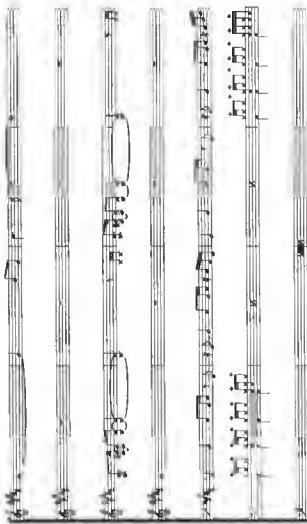
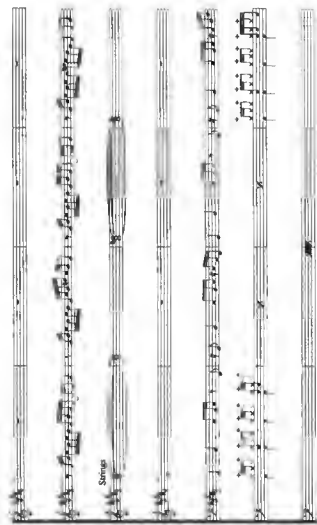
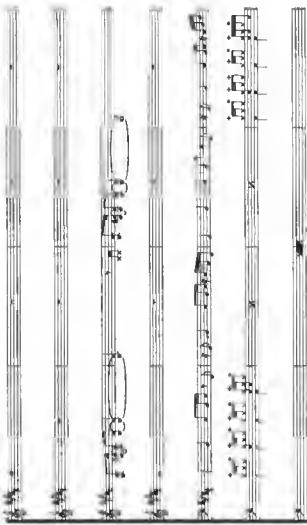
Measures 125-130 of the musical score for 'Stage Guy Birdie'. The score is written for five staves: E.C. (Electric Cello), Organ, E.G. (Electric Guitar), Cello/Hr. (Cello/Harp), and Bass. The music is in 4/4 time and features a complex, rhythmic melody with many beamed sixteenth and thirty-second notes. The E.C. and Organ parts have long, sweeping lines, while the E.G. part has a more active, melodic line. The Cello/Hr. and Bass parts provide a steady, rhythmic foundation.

Measures 131-136 of the musical score for 'Stage Guy Birdie'. The score continues with the same five staves: E.C., Organ, E.G., Cello/Hr., and Bass. The music remains in 4/4 time and features a complex, rhythmic melody. The E.C. and Organ parts have long, sweeping lines, while the E.G. part has a more active, melodic line. The Cello/Hr. and Bass parts provide a steady, rhythmic foundation. The E.C. part has a long, sweeping line that spans across measures 131 and 132.

Measures 137-142 of the musical score for 'Stage Guy Birdie'. The score continues with the same five staves: E.C., Organ, E.G., Cello/Hr., and Bass. The music remains in 4/4 time and features a complex, rhythmic melody. The E.C. and Organ parts have long, sweeping lines, while the E.G. part has a more active, melodic line. The Cello/Hr. and Bass parts provide a steady, rhythmic foundation. The E.C. part has a long, sweeping line that spans across measures 137 and 138.

Measures 143-148 of the musical score for 'Stage Guy Birdie'. The score continues with the same five staves: E.C., Organ, E.G., Cello/Hr., and Bass. The music remains in 4/4 time and features a complex, rhythmic melody. The E.C. and Organ parts have long, sweeping lines, while the E.G. part has a more active, melodic line. The Cello/Hr. and Bass parts provide a steady, rhythmic foundation. The E.C. part has a long, sweeping line that spans across measures 143 and 144.

Stage Birdie



Stage Birdie~Adon

Stage Adon

Stage Adon musical score, measures 1-154. The score is written for a full band, including E.Git1, E.Git2, Orch.Hr, Strings, Bass, and Drum. The music features a complex arrangement with many sixteenth and thirty-second notes, suggesting a fast tempo. The E.Git1 and E.Git2 parts are particularly active, with many sixteenth notes. The Orch.Hr part has a melodic line with some rests. The Strings part has a sustained, low-frequency sound. The Bass part has a steady, low-frequency line. The Drum part has a complex, multi-layered pattern with many sixteenth notes.

J=154

Insert

E.Git1

E.Git2

Orch.Hr

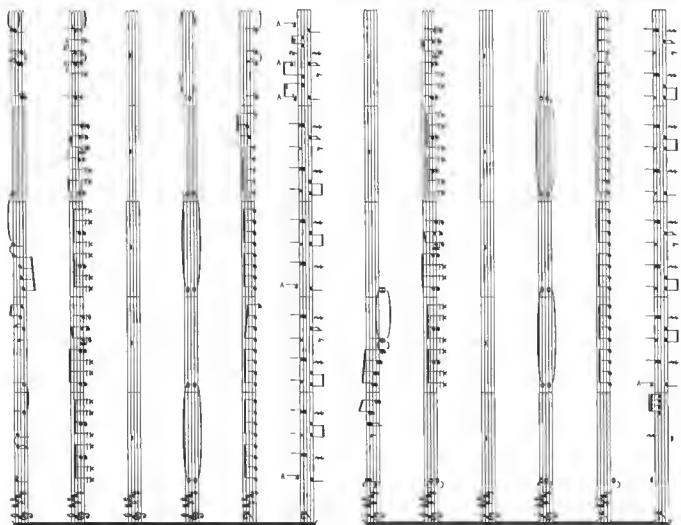
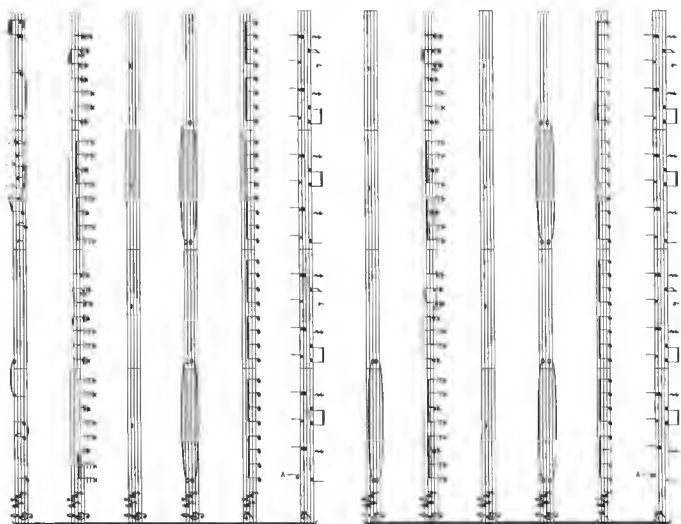
Strings

Bass

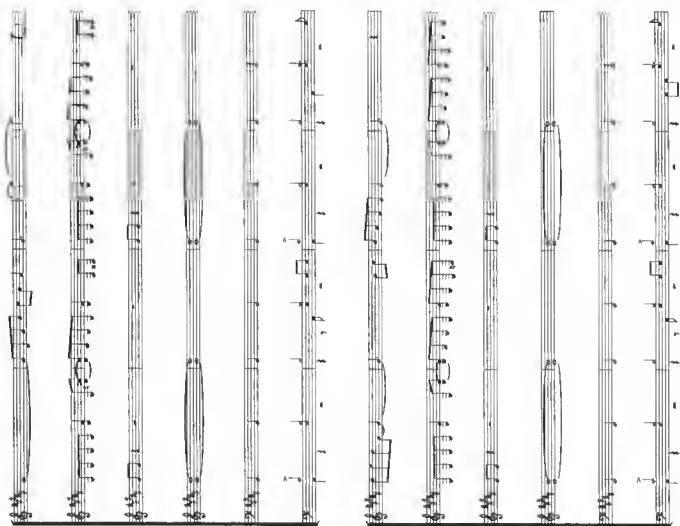
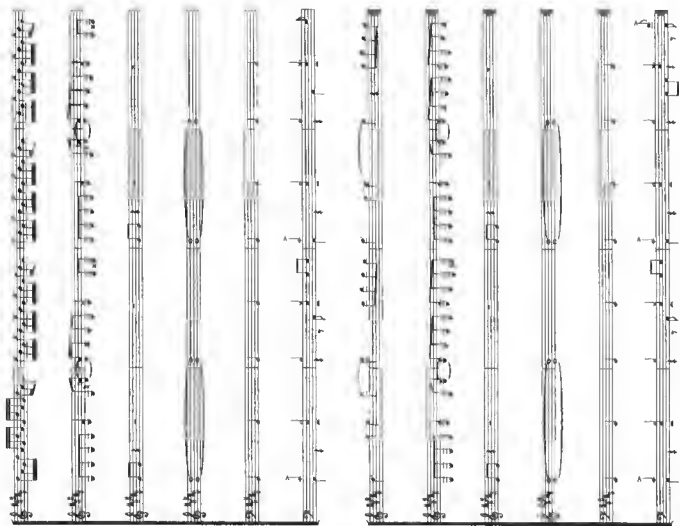
Drum

Stage Adon musical score, measures 155-326. The score continues from the previous section, maintaining the same instrumentation and tempo. The music features a complex arrangement with many sixteenth and thirty-second notes, suggesting a fast tempo. The E.Git1 and E.Git2 parts are particularly active, with many sixteenth notes. The Orch.Hr part has a melodic line with some rests. The Strings part has a sustained, low-frequency sound. The Bass part has a steady, low-frequency line. The Drum part has a complex, multi-layered pattern with many sixteenth notes.

Stage Adon



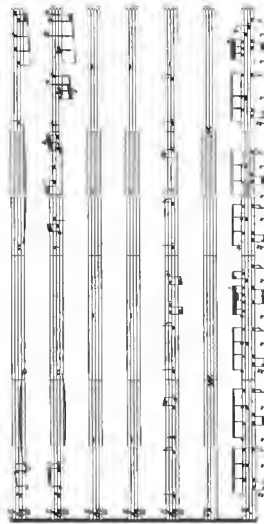
Stage Adon



Sheet music for the first system of the song "Stage Sodom". The system includes staves for Shat-tach, E. Guitar, Shamuson, S. Bass, E.G. 5th, E. Bass, and Drums. The music is written in a 12/8 time signature, with a key signature of one flat (B-flat). The Shat-tach part features a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Guitar part has a similar melodic line. The Shamuson part has a more rhythmic line with many beamed eighth notes. The S. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E.G. 5th part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The Drums part has a rhythmic line with many beamed eighth notes.

Sheet music for the second system of the song "Stage Sodom". The system includes staves for Shat-tach, E. Guitar, Shamuson, S. Bass, E.G. 5th, E. Bass, and Drums. The music is written in a 12/8 time signature, with a key signature of one flat (B-flat). The Shat-tach part features a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Guitar part has a similar melodic line. The Shamuson part has a more rhythmic line with many beamed eighth notes. The S. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E.G. 5th part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The Drums part has a rhythmic line with many beamed eighth notes.

Sheet music for the third system of the song "Stage Sodom". The system includes staves for Shat-tach, E. Guitar, Shamuson, S. Bass, E.G. 5th, E. Bass, and Drums. The music is written in a 12/8 time signature, with a key signature of one flat (B-flat). The Shat-tach part features a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Guitar part has a similar melodic line. The Shamuson part has a more rhythmic line with many beamed eighth notes. The S. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E.G. 5th part has a melodic line with many beamed eighth notes. The E. Bass part has a melodic line with many beamed eighth notes. The Drums part has a rhythmic line with many beamed eighth notes.



Stage Rose

116

Lead Organ

Organ

Strings

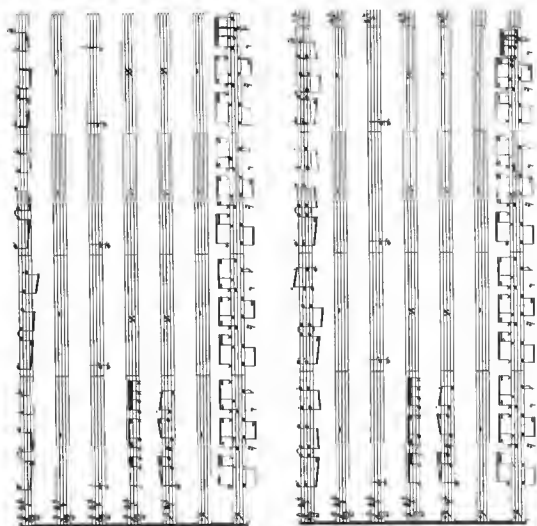
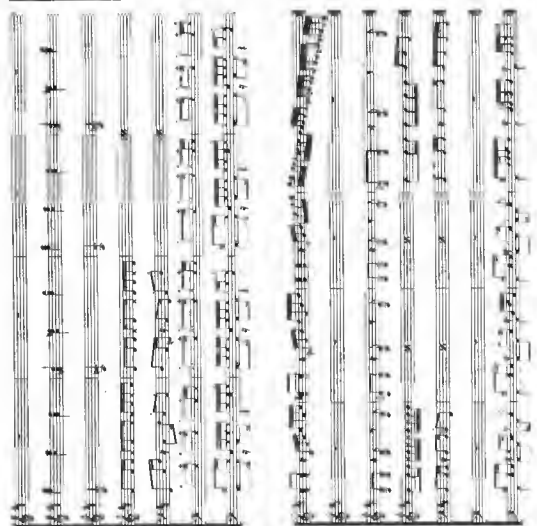
Sth Dist Gr

E Bass

Triangle

Drums

Stage Rose



Stage Sagat

1-189

Trumpet

Sax/Synth solo

E Piano

E Guitar

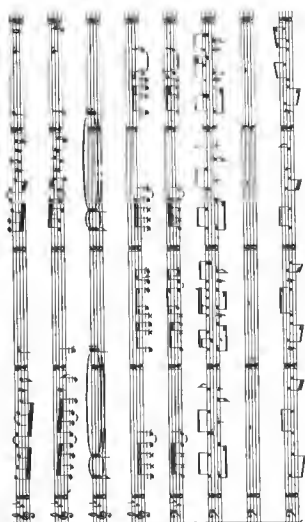
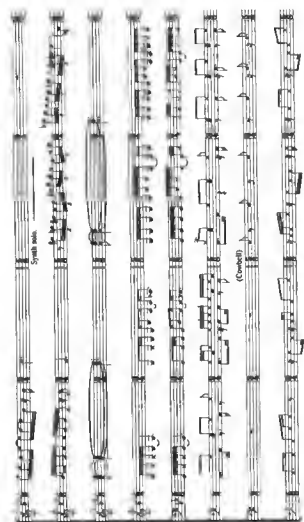
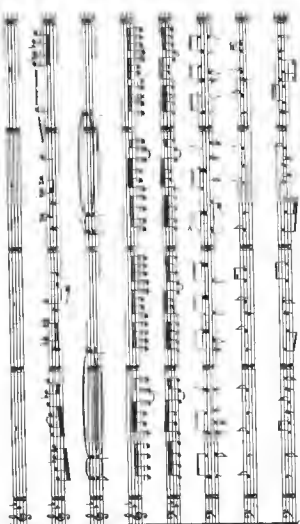
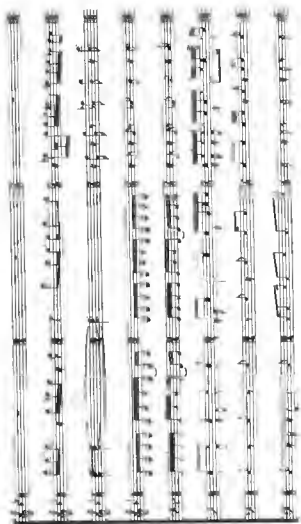
Bass

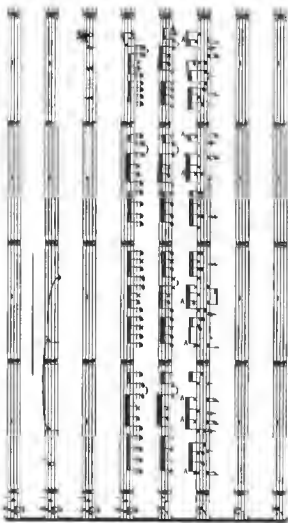
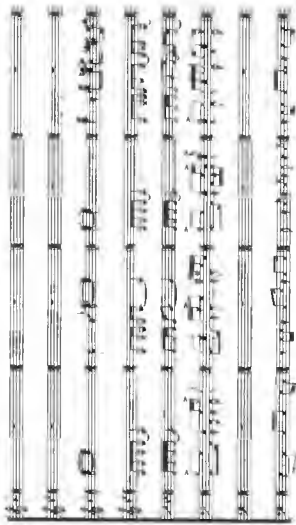
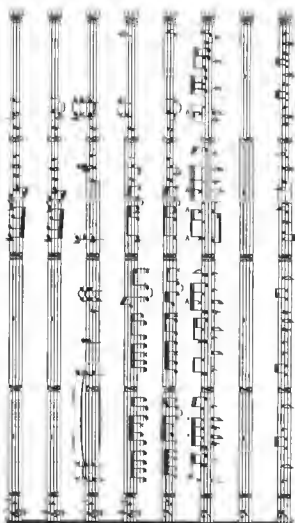
Drums

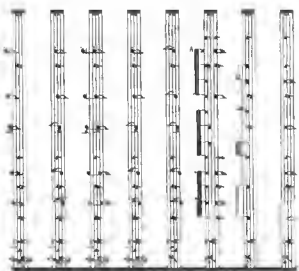
ContraBass

Conga

Stage Sagat







Stage Vega

1-128

Saw Wave

Square Wave

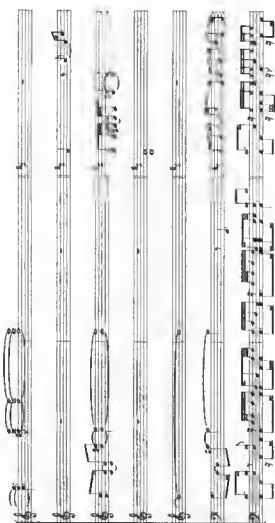
Dist Gr

Piano

Plinger Syn

E Bass

Drums

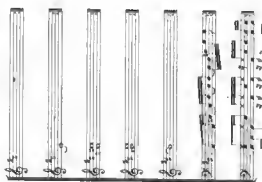


Stage Vega



Measures 1-8 of the musical score for Stage Vega. The score is written for a piano and features a complex, fast-paced melody in the right hand, characterized by many beamed sixteenth and thirty-second notes. The left hand provides a steady, rhythmic accompaniment with eighth and sixteenth notes. The key signature has one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The notation includes various musical symbols such as stems, beams, and accidentals.

Measures 9-16 of the musical score for Stage Vega. The right hand continues with the intricate, fast-moving melodic line, while the left hand maintains its supporting role with rhythmic patterns. The notation is dense, with many beamed notes and frequent use of slurs to indicate phrasing. The overall texture is highly active and technically demanding.



Stage Gouki

♩=160

Sitar

Shakuhachi

Orchestra

Strings

E-Gitar 5th

E-Bass

Drums

Stage Gouki

Measures 1-8 of the musical score for Stage Gouki. The score is written for a piano and features a complex, fast-paced melody in the right hand, characterized by many beamed sixteenth and thirty-second notes. The left hand provides a steady, rhythmic accompaniment with eighth notes. The key signature has one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The notation includes various musical symbols such as stems, beams, and note heads, with some measures containing rests for the left hand.

Measures 9-16 of the musical score for Stage Gouki. The right hand continues with the intricate, fast-moving melody, while the left hand maintains its rhythmic support. The notation shows a continuation of the complex melodic lines with frequent beaming and some dynamic markings. The overall texture is dense and energetic, typical of a stage performance piece.

125

Marihuia

Lead Gr

Solo

E Piano

Clav

Saw

Bass

Voice

Drums



ダン

ゴウケンを目の前に、その顔を床に接するようにして、1人の若者が座っていた。どこで聞きつけたのか、人里離れた山奥で己の技にさらに磨きをかけんとするゴウケンのもとに、教えるを乞うと若者はやってきたのだ。一目みてゴウケンは見抜いた。この若者の中に、類稀な剛い才能が秘められていることを……。

「ダンとやら、お前はどの拳に何を求める」

そのゴウケンの言葉に若者は静かに頭を上げ、凛としてこう答えた。

「ただ、強さのみ」

ゴウケンがダンの才能に興味を持ち、弟子として迎え入れてから、いくばくかの月日が流れていた。ゴウケンの説いた通り、ダンには着実に才能を開花させていったのだが、なにかが、おかしかった。繰り出される拳に常につきまとう、ひときわ燃え上がるような憎悪の念と、何かに駆り立てられるかのような焦り……。ゴウケンの目指す拳の心は、ダンの拳の先にはなかった。「わしは誤ったのかもしれん……」ゴウケンは何かを決意した目で、そう呟いた。

漆黒の闇の中、ロウソクの明かりだけがはかばかに揺らめく道場に、初めて出会った目のように、じっと対座する2人の姿があった。

「ダンよ、お前は何を責負っている」その問いに顔を背けて沈黙するダンを見て、ゴウケンはゆっくりと立ち上がった。

「ならばお前の拳、封じしがあるまい」静かに歩み寄り、膝の上に置かれたダンの拳を目掛けて突きを放った。

身をこわばらせたダンがゆっくり目を開けると、その突きはダンの拳の重明で止まっていた。身をよけようとして、教える授けた弟子の拳を自らの手で砕くことなど、ゴウケンにできるはずもなかった。

「ダンよ、わしの前から立ち去れ……そして、拳は捨てよ」背を向けそう言い放つと、ゴウケンは涙を流すダンを残したまま、道場を出ていった。


その夜ダンはゴウケンのものを去った。憎しみにまみれていようと、拳を捨てるわけにはいかない……そう、あの男への復讐を果たすまでは。

競 者 プ レ ゼ ン ト

今回も関係各社からご提供
いただきました。すごいグッズの
数々をプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は、本書
付属のアンケートはがき（切
手不要）に必要事項を明記し
て、ポストに投函しよう。応募
のメ切りは、95年11月15日消
印有効。当選者の発表は、賞
品の発送をもって換えさせて
いただく。

1 **5名** カブコン開発
特別製作 **設定資料集**
（提供：カブコン）



ストリートファイター-ZERO
CAPCOM

2 **5名** ゲームミュージックCD
「ストリートファイター-ZERO
アーケードゲームトラック」
（提供：ソニーレコード）



3 **5名** ストZERO
キーホルダー
6種セット




10名 **4** 国技館Tシャツ
（提供：カブコン）



5名 **5** ポスター2種セット
（提供：カブコン）



5名 **6** ストZEROハンフレット
（提供：カブコン）



5名 **7** ストZEROカードダス
42枚セット（提供：バンダイ）



ベガ

やけに赤味を帯びた月が闇を照らす中、山の奥へと進む男の影があった。すべての生き物がこの男の影に怯え、じっと息を潜めているかのように、辺りは静けさに包まれていた。この山に道場を構え修業を続けるゴウケンをも、その男は探し求めてきたのだ。

「あの暗殺拳を受け継ぐ者というのは貴様か」といつの間に入ってきたのが、道場を照らすロウソクの明かりの中、一人座禅を組むゴウケンの前にその男の影はあった。

「貴様の技のすべて、見せてもらおう」とその言葉にこもる明らかな殺意。その言葉を聞き、ゆっくりと腕を上げたゴウケンのその目には、ある決意が秘められていた。

「外道か……」

静かに立ち上がり、つて構え、ゴウケンは闘気を一気に解放した。

再び山に静寂が戻った時、道場の前の石畳に倒れていたのは、ゴウケンだった。

「噂に聞く暗殺拳とは、この程度のもではあるまい」とその男は、息を切らすこともなく両手を組み平然とその傍らに立った。

この邪悪な気をまとった男が、いずれ自分のものにやってくることをゴウケンは予期していた。が、その男と向き合った瞬間、その比類なき力を悟り、無敵の外り竜・最強の波動の力を取って使うことなく、拳を交えたのだ。己の拳の極意をその男にさとられぬ様に……。

「貴様、あくまでその真の力を見せぬつもりか……まあよい……ならばその技、貴様の弟子たちに見せてもらおうとしよう」不敵な笑みを浮かべて、その男は言った。

「!?」

「驚くことはない、貴様の気がすべてを物語っておるわ」

男の底知れぬ力、ゴウケンの誤算は、思いもよらん結果を招いたのだった。

「これもまた運命というのか……」意識の薄れゆくゴウケンを残したまま、男は静かに立ち去った。

ゴウキ

吹き荒ぶ嵐の中、2人の男が対峙していた。
ゴウテツ（轟鉄）とその弟子ゴウキ（豪鬼）である。

ゴウキは幼い頃から兄のゴウケン（剛拳）と共に、ゴウテツのもとで修業に明け暮れていた。彼は強くなりたかった。誰よりも、どんな彼の姿はまさに「鬼」であった。ゴウテツの修業は年を追うごとにますます厳しくなっていた。暗殺拳において敗北は死に値する……手段を選ばぬ勝利のみがすべてだ。その言葉を純真に受け止め、ゴウキは更に修業に没頭していた。

彼らにすべてを伝授したと判断したゴウテツは、ある日突然、修業の成果を彼自身にすべてぶつけてみよといった。

彼はいきなりゴウキを指した。実はゴウテツはこの日を楽しみにしていた。それは格闘家の血が疼いたといってもいいだろう。ゴウキの非情なまでの強さ、そして内に秘めた格闘の才。それを目の前にして、彼自身すでに白らを抑えることができなかった。ゴウテツも「師匠」の前に、一人の格闘家であり修羅だったのである。

彼らの闘いは数時間に及んだ。波動と波動の激突。拳と拳とが交差し血しぶきが飛びかうその様は、師弟の関係を越えた「殺し合い」そのものであった。

「ゴウキよ、なかなかやるではないか。だが、これで最後だ」

ゴウテツが両手に気を溜め始めた。すさまじいほどの気力、弟子たちに初めて見せる究極の殺意の波動。気の塊は無数の灼熱の炎と化した。

「うおっ……」雄叫びを上げ、ゴウキは突撃していった。確かな「殺意」を拳に込めて……。

最後に大地に立っていたが、それはゴウキだった。

ゴウテツはすでに息絶えていた……しかしその顔は、わずかに笑みを湛えていた。傍らに立ちすくむゴウケンの姿……。

ゴウキは師が身につけていた数珠を奪い取り、無事のままだここに消えていった。その横顔は、赤い血の涙を流した修羅のようだった……。

ローズ



以前から何か不穏な空気を感じていた。それは邪悪な意志の力、すべてを支配しようとする悪意のパワー。その力、『ソウルパワー』と呼ばれるものを彼女自身も振ることができたが、それは彼女のものともまったく異質のものだった。

最初はほんの小さなものに過ぎなかった。しかし、その力は徐々に増大していくのが分かった。それも確実に……。

ある日彼女は夢を見た。青い冷たい憎悪の炎が世界に広がるのを。地獄の業火が大きな塊となり、すべてを焼きつくす光景を……。

それはまさに恐怖だった。彼女自身が恐れていたこと、『ソウルパワー』による大きな災いを暗示するものだったのである。

その悪夢を見た翌日、彼女は一人考えていた。いやな予感がする。夢が現実になる前に食い止めなければ……しかし……。

その時、突然邪悪な気を感じた。それはしどろにこの場所へ近づいてくる様だった。彼女は急いでドアを開け、家の前の通りに飛び出した。しかし、そこには何も怪しいものはない。……いや、それは確実に、こちらに迫ってきている！ 彼女はもう一度精神を集めた。

数台の車が裏通りから現れ、彼女の横を猛スピードで通り過ぎていく。彼女はハッとしてその中の一台を見つめた。

その黒いリムジンには赤い軍服に身を包んだ男が乗っていた。青いオーラを見にまじうその姿は悪夢そのものだった。彼女は彼を凝視した。

その瞬間、軍服の男が振り向いた。彼女を見つめ、不敵な笑いを浮かべながら……。

背筋に悪寒が走り、ただ立ちつくすだけの彼女を尻目に車は走り過ぎていった。

ローズは師の言葉を思い出していた。

「いつか必ず、お前は戦いの場へと足を向けることになる。……忘れるな、『ソウルパワー』はお前にとって、強力な武器であり、克服できない弱点でもあるのだ……」

やがて彼女は、この言葉の真の意味を、過酷な運命との戦いの中で知ることになる。

サガット



数千年もの時を刻み、静かにたたずむ遺跡が点在する森の奥に、屈辱にまみれた一人の格闘家の姿があった。

「この俺が負けるはずなどない！」何度にも口々に打ちつけ血まみれになった「の拳を見つめ、苦しいの叫びをあげる男。それはかつてムエタイの王座に君臨し、帝王の称号まで手に入れた無敵の虎、サガットだった。

タイ格闘界の頂点にあった中で、下期せぬ敗北。ただ勝つ続けることによつてのみえられてきた「のすべてが、拳を打ち込まれるたびに崩れ落ちていく。感覚……それはサガットの中に大きな恐怖として残っていた。この言ひ知れぬ恐怖を振り払うように、サガットは突然タイの格闘界から姿を消し、一人孤獨な修業を始めていたのだ。

しかし、いきなり地に叩き落とされた敗北の混乱は、サガットを大きく狂わし、たゞ拳を空しく打ちつけるだけの日々が繰り返されていた。

……あの運命の闘いから、いくばくかの時が流れた。降りしきる雨の中、立ち尽くすサガットの姿。俺はもう一度と負けん！ 奴を打ち砕くパワーと、この胸をなぐったあの技、に對抗しう拳を必ず手に入れてやる！」

すべての迷いを自らの精神力で断り切り、サガットが再び闘いを決意した時、あの男への憎悪と怒りの感情が全身に躍動し、握りしめた拳に凄まじい気が集束された。

「ぬおっ！」打ち放たれた拳は、次の瞬間、大きく口木を引き裂いていた……。

それから数カ月……朝日に照らされた、かつて帝王と呼ばれた男の姿は、まさに別人であった。「回りが大きく鍛え上げられたその体は、自らの存在を誇示するかの様に溢れんばかりの力をみなぎらせていた。そしてついに完成させた、復讐の炎を宿した拳。タイガープロウ。圧倒的な力と新たな必殺技をその手にし、絶対の自信を取り戻した今、かつての恐怖はもはやどこにもなく、憎悪と怒りだけがその拳にはあった。リュウを求め、サガットの王座奪回の旅は始まった……。

ソドム

滝に打たれて、たどひたさらに片言の「ソンプツ」を繰返す男がいた。
彼の名はソドム。「ソドム」を理解し、日本武道の真髄を得たため、単独アメリカから飛騨山中の禪寺を訪れたのである。

彼は以前マッドギアの幹部だった。この頃彼はまさに天下を取ったような気分だった。妖刀ムラサを両手に携え、體弱て身を固め多くの猛者と闘うその姿は、「ショウグン」と呼ばれ恐れ崇められていたのである。
しかし、そんな夢の日々も突然朽ち砕かれた。「武神流」という日本の古武道の使い手によつて……。

「おぬしは日本を勘違いしているように……さるな。もっと精進したぜ」
その言葉は彼の胸に今でも刻み込まれている。最大の屈辱として。

……自分の考えは間違っていたのか？ 本当のジャパニズムとは何なのか？ 大和魂とは？……

禅を組み彼の頭の中に現れては消える数々の思い。それを振り払うかのように彼はもくもくと修業に打ち込んでいった。

幾日が過ぎたことだろう。彼はついに無の心境、すなわち「サトリ」を得た。
古物商の手に入っていた日本の権力の象徴「ジツテ」を握りしめ、究極のジャパニズム・マシーナルアーツ習得の喜びに、ソドムは打たれ疲れた。

杉の大木に己の技を叩き込み、その確かなパワーを感じ、感動の声を上げる。

「ツイニヤネ。コレデ、オニカネボーナー」

彼はその翌日帰途につくことになった。次の野望を達成するために。世話になった禪寺の住職に礼を尽くし、他の修僧に見送られ彼は旅立っていた。その後ろ姿を見ながら住職は呟いたという。「いやー、熱心な外人さんじゃった。しかし勝手にいろいろやつたが、いったい何をに來つたのかのー」

アドン

ここにまた、ある男を探し求め、さまよう者の姿があった。帝王であり自らの師であった男・サガットにまみえるべく、旅を続ける若きムエタイの戦士アドンの姿が……。
照りつける日差しの中、全身を覆ったマントから飢えた黒豹のごとく眼を光らせ、若き戦士は呟いた。「サガットよ、貴様は人として何をしている……」

アドンもまた、ムエタイで名を成し、どん底の生活から這い上がりんとする若者のひとりだった。数多くのライバルがひしめく中、チャンスは突然やってくる。試合を見ていたサガットの目に留まったのだ。自分よりはるかに大きい対戦相手を前にして、打たれ血を流しても、まったく闘志を失わないその若者の目に、サガットは昔の自分を重ねて見ていたのだ。

「この男ならば……」

サガットはアドンを手元に残し、自らの技とその哲学をたたき込んでいった。

「アドンよ、ムエタイこそ最強の格闘技……そして強さがすべてだ」その言葉に違わぬ圧倒的な強さを見せるサガット。師として、またムエタイの帝王として、ただならぬ尊敬をアドンは抱いていた。そしてその教示のもと、アドンはサガットにつぐ実力者の地位をゆるぎないものにしていったのだ。

そんなある日、遠征先のアドンのもとに信じられない報せが届いた。帝王が名もなき格闘家に敗北したというのだ。なぜだ……ムエタイは、帝王は最強ではなかったのか？

アドンが取つて返したとき、すでにサガットの姿はどこにもなかった。アドンの中で、帝王の神話は音をたてて崩れ始めようとしていた。

ひとり失脚したサガットを追い求める旅の途中、多くの格闘家と拳を交える度に、やはりムエタイが最強の格闘技であることをアドンは確信していった。

「サガット、貴様の慢心、俺は許さぬ……」ムエタイは最強の拳……ムエタイの名を汚した貴様を倒し、俺が頂上に昇りつめる」

自ら答えを導き出した若き戦士は、いずれ訪れるであろう師との闘いを決意し、闘志を燃やしていったのである。

ガイ

真の武神流の復活——それには新しい力が必要だった。

時代の流れとともに、形骸化していった格闘術・武神流。それを復活させることのできる器を持った男を探し出す。このいつ叶うとも知れぬ目的を果たすため、当てもなく全国を旅した男がいた。その男の名はゼクウ（是空）。第38代目 武神流正統継承者であった。

彼がその「運命の男」に出会ったのは、今から数年前のことだった……。

ひたすら旅を続ける中で立ち寄った、とある街のことだった。ざわめきの中、何やら人だかりができていた。「デシビラのケンカが……」通り過ぎようとしたその瞬間、ゼクウは目を見張った。大きな男を相手に一歩も退かない、野獣のような少年。そして、その瞳に宿る本物の格闘家だけが持つ闘志と、その天性の素質。「間違いない……」ゼクウの目が輝いた。

その夜、待ち伏せしていたゼクウに、拳を振るう少年の姿があった。

「……まだまだ強い者がこの世には数多くいるということ、そして、人に教えるぞ」ということをお前は学ばねばならん……」いきなりやつてきたその男に、少年は軽くあしらわれていた。打ち出す拳はすべて空を切り、相手に触れることさえできなかったのだ。

「クソッ」と叫びと共に少年が飛びかかった瞬間、少年の体が逆に吹き飛ばされていた。

「今のは一休け！ 自分が何をされたのかも、少年にはまったくわからなかった。

「これを武神流！ 私のもとに來い、お前の生きる道を教えてやる」とそう言い切った男の顔には、「己の信じる道を歩む一人の格闘家としての誇りが満ち満ちていた。

「お前の名は？」ゼクウは歩み寄り、腰が抜けたように座り込む少年にそつと手を差し伸べた。少年はその手を素直に受け、答えた。「俺の名は……ガイ」

こうして今、ゼクウの元で修業を重ねるガイの姿があった。やり場のない力を持て余し、ギラギラしていたあの少年が、技打てなく、その魂までも受け継ぎ、武神流のすべてを担えるまでに見事に成長していた。

真の武神流復活のため、ガイの動き始める日はもうそこまで近づいていた……。

バーディー

とある歓楽街の路地裏で、ドサツという音と共にけたたましい声が上がった。

「お前、しつこいんだよ、出てけっつたんだ出てけ！」

一軒のバブから男が放り出され、その後にクマほどの体格の男が現れた。コームで自慢のモヒカン頭を梳きながら、男に向かって叫ぶ。

「シャドルー？ あの噂の麻薬シンジケートだろ？ だから何だっただんだ、今日は機嫌が悪いだよ！ 何か？ おまえがオレの相手をしてくれるっていうのかい？」

一瞬の内に男が投げ飛ばされ、ジャラジャラという鎖の音が夜の街にこだました。

「何てえ、こんなやつらがさばっているんなら、オレ様はもつとリッチになつてはすだぜ」男の財布をかばらつて嘉次揚々と店に戻ったバーディーはふと考えた。このままこんなしがたない酒場で用心棒なんかやつていても仕方がない。一度は様々な格闘技で無敵を誇り、あまりの強さに相手がいなくなるほどまでになったこのオレだ。本気になれば金も名声も思うがままになるはずじゃねえか……。よし決めた、こんな生活とはおさらばだ。これからはこのバーディー様の時代にしてやるぜ！

「何だバーディー、やけに機嫌がいいじゃねえか」バブのマスターが話しかけると、突然バーディーは立ち上がり、叫んだ。

「おや、今日はこのバーディー様の新しい門出を祝ってバーティーだ！ みんな、ちろんオレのおごりだ。朝まで大暴れするぜ！」

店のあちこちから歓声が上がり、バーディー・コールが沸き起こった。

そこで、町中が、いや世界中がこのオレ様の名前を高らかに叫ぶ時がもうすぐやって来るぞ！

栄光の日々を確信し、前祝いのバーボンをがぶ飲みするバーディーであった。

そして翌朝、バーディーは一人旅立っていた。眠りこけたマスターに一枚の書き置きを残して……。

「出世払いでよろしく、あと、隣別にレジの金をいたたいいくぜ！」

ナツシユ

派手にガラスが割れる音と共に、チンピラがフツ飛ばされて転がり出てきた。

「フン、プロにかなうと思つたか」両手でベストを整えながら、ゆつくりと店から出てきた知的な顔だちの男。その男の胸には、エアフォースのドッグ・タグが揺れていた。

「さあ、話してもらおう……」いつを誰から手に入れた「チンピラ」の襟首をつかみ、ピニールに入つた白い粉末をチラつかせた……。

麻薬の売買に軍人が絡んでいる——この噂の真偽を確かめるため、ナツシユは単独で情報を集めていた。だが、こうして調べを進めていくなかでナツシユが直面したことは、とても個人レベルの犯罪とは考えられないことばかりだった。「何かが狂っている……」日を追うごとにそんな思いが募つていった。

さらに捜査を続けるなか、有力な情報をもとに、直接麻薬の売買に関わつた3人の軍人を捕まえることができたときには、彼らなどたの末端にすぎないことがすてにナツシユにはわかつていた。押収した麻薬のおびただしい量、組織的な「何か」が背後で動いている……。

「中尉、その件はすでに解決した……」もふ余計な詮索はせんことと、上官は全くナツシユの言葉に耳をかさずとはなかつた。

軍の内訌、しかも上層部に麻薬組織と密接に絡んだ者がいる、ナツシユが上官に突きつけた捜査の結論は、まさに軍にとって「とても厄介な問題」だったのである。上官たちにとって、それが事実であるかどうかは問題ではなかつた。その事実に触れること自体が問題だったのである。

仲間を警察に売り渡した裏切り者——自分を取り巻くそんな重苦しい空気と黙殺のなかで、ナツシユは決意した。

「たとえ一人でも……俺はやる」

彼は再び動き始めた。この国の腐った正義に鉄槌を加えるために……。

ケン

ムエタイの帝王サガットをリュウが倒した——この噂を聞きつけ、ケンはリュウと再会すべく飛行機で旅立つた。シートに深く顔を沈め、流れる涙をぼんやりと見つめていると、不意にあの日のことか思い出された。幼い頃に見た、師・ゴウケンと謎の男との闘いのことを……。

滅多に人の訪れることのない山奥の修業場に、拳と拳が激しくぶつかり合う音が響き渡り、夜の静寂を乱していた。

「真の暗殺拳を受け継ぐ者は、われひとりのみ。うぬはここで果てよ」その黒い道着をまとった男は叫び、邪悪なまでの紅蓮の闘気をほとばしらせた。その勢いに一歩もひけを取らず、それでいて全く鬼質の透き通るような闘気を持つ男が対峙していた。

ゴウケンであった。「お前の『波動の力』は邪気に満ちている……殺りくのための拳なら、封じねばならん」

この2人の闘いを、傍らで観きひとせず見つめる少年たちがいた。幼い日のリュウとケンであった。この壮絶な闘いを、まだ未熟な少年たちが入り込む隙などあるはずもなく、2人はたまた師匠の勝利を信じて見守るしかなかった。

突如降り出した雨の中、果て知れず続くかと思えたこの闘いは、わずかに勝るゴウケンの拳が謎の男を地に伏したことで決着をみた。「うぬの命、必ず、必ずわれがもらい受けるぞっ」うめき声に近い叫びを上げ、男が瞬く間に姿を消した後、山はもとの静寂を取り戻していた。ゴウケンには駆け寄ってきた弟子たちの頭を撫でつつ、天を見上げて言った。

「あの男の力はいずれ私を越え、大きな災いとなってお前たちに降りかかるだろう……私の力が衰える前に伝えなければ……我が拳のすべてを、波動の力を」

「お飲み物はいかがですか？」スチュワーデスの声で、ケンは現実には引き戻された。差し出されたコップを受け取ると、心の中でつぶやいた。「俺たちはどこまで強くなれるだろうか……なあ、リュウ」

リュウ

「どちらが先に格闘家としての名声を手に入れるか、競ってみたいか」

2人で積み重ねてきた修業の締めくくりとして、何気なく言ったケンのこの一言がすべての始まりだった。なぜなら、それがリュウにムエタイのチャンプ・サガットへの挑戦を決定させたにはかならないからだ。

並みはずれた格闘能力を持ち、最強の格闘技といわれるムエタイの頂点に一気に駆け上がったというその男と拳を交え、自分の実力を確かめてみたい!

以前から温めていたその思いを抱いて、リュウは単身タイへと旅立ったのだ。

多くの強者がひしめくタイの格闘の世界で、無名の格闘家である自分がいきなりチャンプに挑戦できるはずもないことは、リュウ自身も承知していた。だが策はあった。それは、王座に君臨する虎を呼び寄せる餌を、ムエタイのチャンプが無視できないような状況で、己の拳で作り出すことだった……。

名のあるムエタイの格闘家を含め、すでに20人以上の対戦相手をつ、すべて一ラウンドでKOしている東洋人がいる——タイの格闘家たちの間で、囁かれる噂。

それがリュウの、あの男を呼び寄せる秘策だった。こうしてムエタイを操る多くの格闘家と闘い、そして勝ち続ければ、自分の噂はいずれサガットの耳にも届くはず。そうならばきっと、ムエタイの誇りにかけて、サガットは自分を潰しにやってくる。そう考え、リュウは毎夜闘いに身を投じていたのだ。

「よそ者にデカイ面をさせてムエタイの名を汚すとは……情けない奴等め」リュウの思惑通り、噂を耳にしたサガットの闘志は燃えた。謎の拳法を使うというその男——1人の格闘家としてサガットは興味を抱かずにはいられなかった。

「俺が本物のムエタイを見てやる」

ついに帝王が動き出した。その闘いが両者のこれからの運命を決定的なものにすることなど、2人はまだ知る由もなかった。

春麗

春麗は大きく溜息をつく。そのままだに倒れ込んだ。

行方不明になった父を捜すため、勇んでインターポールの刑事となった春麗であったが、捜査はこれといった進展をみせぬまま、空しく月日だけが過ぎていた。

インターポールの捜査官であった父が失踪直前に追っていたという麻薬組織——その洗い出しにはインターポールの全力が注がれていたはずだったが、有力な情報をもとに起こされた摘発作戦も、なぜかカラ足ばかりを踏まれ続いていた。そんな中、春麗の心には焦りと苛立ちの気持ちばかりが募った。時には「最悪」の状況さえ脳裏をよぎってしうのだった。

「父さん……いまいったどこへ何をしているの……」春麗はシートを握りしめ、呟いた。目を閉じると、溢れる全身の疲労感がやがて彼女を眠りの世界へと誘っていった。

不意にリビングの電話がけたましく鳴った。もう何もかも放り出して眠っていたが、たが、やべーの思いでしただい一身体を起こすと、ひきするやうに電話口へと向かった。

「はい春麗です……もしもし……」

「瞬間いて、男の声がした」

「……いまおまえが追っている事件の裏には、おまえが想像する以上に大きな……とてつもなく大きな麻薬組織が動いている。そして、その組織はあらゆる権力という権力と繋がっている。もちろん警察の上部部とも……近づく者を待っているのは死だ……」気がつけろ……」

「まっ、待って、あなたはいったい誰」

呼びかけに答えはなかった。電話の発信元だけが小さく耳の中になだまっていた。

まったく心当たりのない男からの唐突な電話……そして、その男が語った驚くべき内容「まさか……そんな……」春麗は受話器を握りしめたまま立ち尽くすよりほかなかった。机なるためめい……? ても……

この謎の電話を機に、事態は動き始めた。しかし、それはまた春麗を果て知れぬ闇の渦へと巻き込んでいくものでもあった。

ストリートファイター ZERO Official Story

INDEX

リュウ	351
春麗	351
ナッシュ	350
ケン	350
ガイ	349
バーディー	349
ソドム	348
アドン	348
ローズ	347
サガット	347
ベガ	346
ゴウキ	346
ダン	345

情報の密度は
業界No.1!!

オール・アバウト・シリーズ

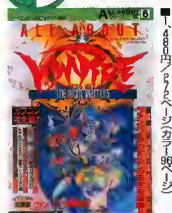
大好評
発売中

Vol. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



開発スタッフ、サウンドチーム、生駒治美へのトリプル・インタビューなど企画モノも満載。

Vol. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア



システム解析は基本と応用の二部構成。各種攻略法のほか、設定ストーリーを完全掲載。

Vol. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ



初歩的な積み込みにはじまり、マスターへの道を徹底指導。ドキュメント小説を特別掲載。

Vol. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



対2P戦、対CPU戦の攻略法がメイン。エンディング集、インタビュー記事、投稿コーナーも掲載。

Vol. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ 2JET



メーカー協力による人物相関図、当たり判定の範囲を独占掲載。独自の解析データも豊富。

Vol. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのルールや攻略法を紹介。「ワースト2」の開発手記もある。

Vol. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



多くのデータを併記した技表とシステム解析、設定イラスト+αを集めた「禁断の軍」が大好評。

Vol. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



データや攻略法の紹介にとどまらず、ヘンな写真や謎の歌詞など、お笑い情報も欠かさず掲載。

ALL ABOUT ヴァンパイアハンター



従来の倍サイズ(変型A4判)でカラーページを惜しみなく使った技表、ポーズ集は必見。

Vol. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



基本的なデータや攻略法、そして必殺技情報を大量に掲載。全キャラの「実技行き連続技」は必見。

Vol. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



ネオジオ・ファンに多大な影響を与えた一冊。攻略、資料、楽譜など、関連情報を広く深く掲載。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

書店でA.A.シリーズを探すときは、攻略本のコーナーだけでなく、コンピュータ雑誌のコーナーもチェックしよう。しかし、そのどちらにもなかったという人は、以下の方法で購入することをオススメする。
●電波新聞社(大代表:03-34-45-6111)に電話して、出版販売部についてもらう。そして、ほしい本の名前、自分の住所と電話番号を教えれば、「ブック急便」で2〜3日以内に到着するぞ。代金は本の値段+380円(送料)の増払い。

最新情報

『ALL ABOUTザ・キング・オブ・ファイターズ'95』近日発売決定!!
『ALL ABOUT ぷよぷよ通』も制作快調!!

CAPCOM

大宇宙の存亡をかけた
闘いが始まる!

超人格闘ゲームが進化した！
宇宙の力を手づから！
マーベル・スーパーヒーローズで闘え！

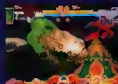


マーベル・スーパーヒーローズ新登場。

MARVEL SUPER HEROES

MARVEL SUPER HEROES TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

- マーベル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演!
- 「インフィニティ・ジェム」を使って超人能力アップ!
- 超破壊力で打ち砕け「インフィニティ・スペシャル」



画面は開発中のものです

CAPCOM FAX 11
103-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、
イベント開催など
取りこみ情報満載!!
FAX 02-26-1777



CPS II
第12弾

Official name: Game has been registered
© Capcom and all characters
© Capcom property. All rights reserved.
Official name: Game has been registered

株式会社 カプコン

AM部門本部

- 本社 〒540 大阪市中央区南平野町3-1 1番3号
- 東京支店 〒162-0282 東京都新宿区西新宿2-10-1 (有明ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞ 大阪 0261-846 5553 東京 03-3340-0378
札幌 011-281-8834 仙台 022-214-8040 名古屋 077-722-0493
福岡 052-243-6254 神戸 059-51-34789 福岡 082-764-
※電話販売は、よく読んでお買いください。お問い合わせは、

定価1,480円(本体1,437円) 雑誌18362-10 T1018362101487